QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI 15-30 GENNAIO 1994 ANNO VII N. 1/2 L. 3500

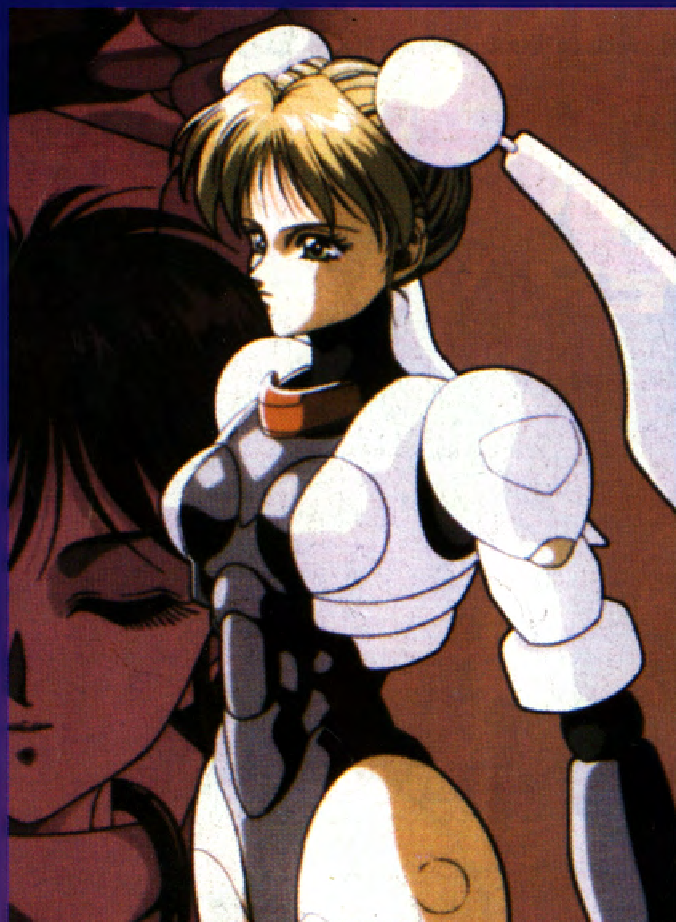
videogame & COMPUTER WORLD

CONTINUA LA SERIE DI HERO QUEST PER AMIGA CON: LEGACY OF SORASIL

GRANDISSIME NOVITA' PER PC:
THE HAND OF FATE
METAL & LACE
CYBER RACE
BLOODNET
E PER CD ROM
IRON HELIX

LA SOLUZIONE DI: RETURN TO ZORK

SOM



In Copertina Metal & Lace da Megatech











In quarta di copertina: Aces over Europe da Dynamix

MMARIO



THE HAND OF FATE



FANTASY EMPIRE

Come sicuramente avrete notato dal sommario, in questo unico numero di gennaio appaiono numerosi articoli. Abbiamo infatti recensito ben 22 videogame, che variano da arcade illustri come Metal & Lace al nuovissimo Dungeon Hack, Bloodnet e la novizia Psygnosis in fatto di avventure: Innocent Until Cought. Torna come era prevedibile, il Flight Simulator 5.0 con un nuovo scenario europeo inerente più specificatamente Parigi. Ivan torna su queste pagine con un articolo demenzial - ironico dopo la parentesi seriosa che ci ha accompagnato sugli ultimi numeri. Nella nostra rubrica delle soluzioni, VG & CW offre la soluzione di un'altra avventura molto famosa: Return to Zork.

Nell'auguravi nuovamente un felice 1994...

Un saluto e alla prossima!

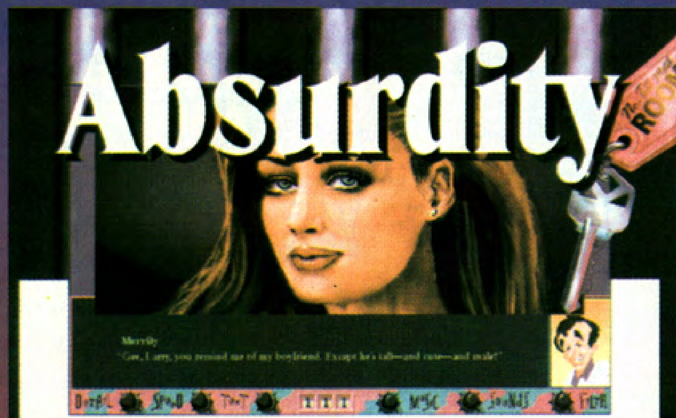
Direttore editoriale: Luigi Schirinzi - In redazione: Mauro Pagani, Mirko Cavalloni, Ivan Notaristefano, Corrado Capretti, Giuliano Cimarra, Laura Frignani - Collaboratori: Paolo Magnaghi, Enrico Abis, Pino Vennari, Anna Maria Saccomanno, Simona Ferro - Fotografia e impaginazione: Esserrelle - Redazione e uffici: Videowrite / Computer World & Videogame Via G. di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 Fax tel. 02/93502770 - Direzione: V.le Espinasse 6 20156 Milano - Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Direttore responsabile: Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano N° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L.3.500 - Numero arretrato: L.7.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (Milano) Sped. in abb. postale gr.3/70 Pubblicità inf. al 70% - Stampa Pellicole: NEW GRAPHIC Arese - Elaborazione Prepress effettuata con QUADRISCAN by PIAZZAXILO (BO)



DALLA MINDCRAFT

Dopo WALLS OF ROME la MINDCRAFT ha annunciato la prossima commercializzazione di un nuovo wargame dal titolo DOMINION. Ancora una volta vi ritroverete a combattere con preponderanti forze avversarie, nel tentativo di aumentare il vostro potere e dare vita a un impero grande e potente. Per fare ciò dovrete essere molto abili nel bilanciare le forze a disposizione e, soprattutto, le risorse per non compromettere il futuro della guerra. Ancora una volta vi dovrete confrontare con strani nemici che hanno una cosa in comune: la volontà di distruggervi, annientarvi, fare in modo che di voi non rimanga nessuna traccia. Il tutto nei chip del vostro PC, in VGA a 256 colori. Inutile dire che si deve possedere un computer mediamente veloce, almeno un 386, per non avere problemi di sorta.





WARGAME PER AMIGA

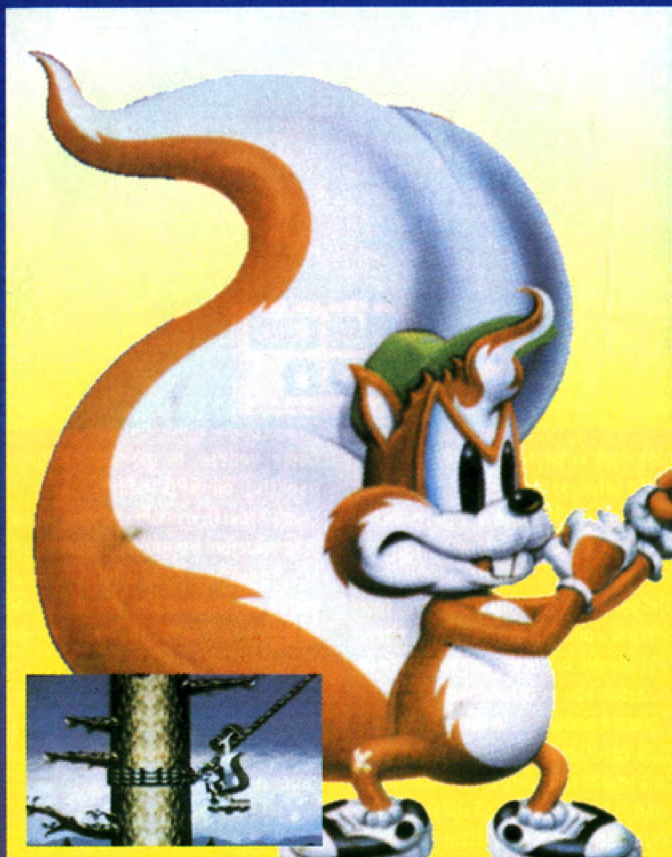
La U.S. GOLD con KINGMAKER ci porta a rivivere la Guerra delle Rose, che fece migliaia di morti in Inghilterra. Se riuscirete a sbaragliare gli avversari o ad allearvi con essi, potrete dare vita a un grande regno ed esserne l'indiscusso sovrano. Il game è stato ideato per gli wargamer meno abili, per chi si avvicina per la prima volta a questo fantastico mondo. Quindi interfaccia grafica particolarmente semplice ed elevata giocabilità. Il game offre svariati livelli di gioco, sia per i neofiti sia per gli esperti, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Una simulazione particolarmente accattivante, che ai livelli più complessi non mancherà di far impazzire anche i migliori giocatori di wargame. Sono state annunciate la versione per AMIGA e quella per PC. Siamo ansiosi di vedere questo nuovo KINGMAKER commercializzato dalla U.S. GOLD e prodotto dalla TMGAMES.



PER GLI AMANTI DELLE AVVENTURE.....

Per gli amanti della avventure per così dire assurde o intriganti ecco che la SIERRA ripropone il suo eroe per eccellenza: Larry, questa specie di impiegato un po' pasticcione, che per un motivo o per l'altro è sempre circondato da belle ragazze che cercano di irretirlo. Con LEISURE SUIT LARRY 6 prende vita una nuova storia, che vede come protagonista il nostro strambo eroe, che ancora una volta si deve confrontare con situazioni più grandi li lui. Inutile dire che l'avventura è divertente, anche se a molti potrebbe non piacere la grafica utilizzata, che si ispira ai fumetti e non alla vita di tutti i giorni. In ogni caso, siamo convinti che anche questa volta il simpatico Larry non mancherà di coinvolgere i suoi fans, che sono decine di migliaia. Logicamente solo per PC.





ANCORA OCEAN

La OCEAN non scherza, in questo periodo sta sfornando game a velocità supersonica, roba da non credersi, anche perché il massimo della produzione è concentrato sull'Amiga 600 e 1200. Questa volta tocca a un simpatico scoiattolo dare vita all'ennesimo arcade, che risponde al nome di MR. NUTZ. Come nel più classico dei platform vi dovrete: confrontare con innumerevoli nemici, raccogliere tutti gli oggetti che troverete sparsi sul terreno e, soprattutto, cercare di passare indenni attraverso i vari livelli che vi attendono. La grafica è la solita dell'AMIGA: protagonista simpatico e scroll iperveloce. Il tutto per gli amanti del joystick e di questo tipo di shoot em up. Per il momento è stata annunciata la versione per SUPER NINTENDO e per AMIGA, presto verrà commercializzata anche quella per PC.



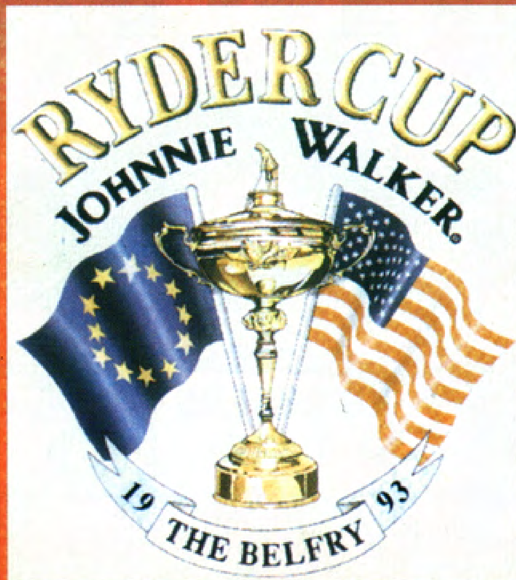


UN PICCHIA DURO GALATTICO

La TEAM 17 ha annunciato una nuova versione di BODY BLOWS ambientata nello spazio, questo game BODY BLOWS GALACTIC farà la felicità di tutti i patiti dei picchia duro, dove vince chi mena di più e riesce a stendere ripetutamente il nemico. Quindi l'ennesimo game del genere STREET FIGHTER, che siamo sicuri non mancherà di avere un folto numero di appassionati. La TEAM 17 con questa nuova versione di BODY BLOWS vuole sbaragliare la concorrenza, che in questo periodo si sta dedicando ad altri tipi di game. E oggettivamente di guerre e di gente che si picchia per strada ce ne è già abbastanza, sarebbe meglio che i più giovani si dedicassero a giochi di altro tipo, meno diseducativi! Comunque presto vedremo questo BODY BLOWS GALACTIC nelle versioni AMIGA e MS-DOS.

ANCORA GOLF

Per chi non ne avesse abbastanza di golf e di programmi sul golf presto dovrebbe venire commercializzato un nuovo game dalla OCEAN. RYDER CUP JOHNNIE WALKER sarà presto disponibile per tutti i possessori di una AMIGA che amano il green e le mazze da golf. Il programma dovrebbe avere delle caratteristiche grafiche e, soprattutto, sonore di tutto rispetto, anche se non paragonabili a quelle del mitico LINKS, che su PC sta veramente spopolando. Siamo comunque curiosi di vedere questa nuova simulazione che è stata ideata per i chip dell'AMIGA e in particolar modo per il modello 1200. Inutile dire che verrà commercializzata anche la versione per PC, dove il game dovrà confrontarsi con concorrenti di tutto rispetto, come il già citato LINKS 386.





AMIGA

HERO QUEST 2
LEGACY OF SORASIL
GREMLIN

MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 86%

SONORO: 85%

GIOCABILITA': 90%

VALORE GLOBALE: 87%

Ancora una volta ci ritroviamo a parlare di questa fortunata saga, HERO QUEST aveva stupito tutti gli appassionati di giochi di ruolo e aveva entusiasmato soprattutto i possessori di una AMIGA, che non possono contare su game del tipo ULTIMA VII o VIII. La GREMLIN, conscia di questa situazione, che penalizza gli utenti di casa Commodore ha pensato di dare un seguito a HERO QUEST e di sfornare LEGACY OF SORASIL.

Come in tutti i giochi di questo tipo vi ritrovate in un mondo fantasy, dove vi dovrete misurare con esseri mitici, con zombie, demoni e maghi. Il tutto avviene nei chip dell'AMIGA non sempre a velocità stratosferiche, almeno se possedete un A600.

Il gioco è un miscuglio fra un RPG e un vero e proprio arcade, ciò dipende anche dall'interfaccia grafica sfruttata, infatti il mondo in cui vi spostate è a tre dimensioni, in pratica l'interfaccia usata assomiglia molto a quella utilizzata per la prima volta anni fa dalla MILLENNIUM per il suo ROBIN HOOD.

Per gestire i vari caratteri dovrete cliccare sulle frecce delle direzioni. Durante gli spostamenti da un luogo all'altro vi capiterà di incontrare dei nemici, che dovrete distruggere in combattimenti all'ultimo sangue, ma soprattutto troverete degli oggetti che vi risulteranno indispensabili per giungere vittoriosi al termine dell'avventura. Per raccogliere i numerosi item vi basterà cliccare sull'oggetto interessato.



Come in ogni RPG che si rispetti anche qui avrete a disposizione vari tipi di personaggi dalle caratteristiche completamente differenti fra di loro, toccherà a voi scegliere quelli che riterrete meglio bilanciati per compiere le missione che vi attendono.

Il gioco è suddiviso in turni, nel quale ogni carattere ha a disposizione un determinato numero di punti che possono essere spesi per gli spostamenti, terminati questi punti il turno finisce e le mosse passano all'avversario.

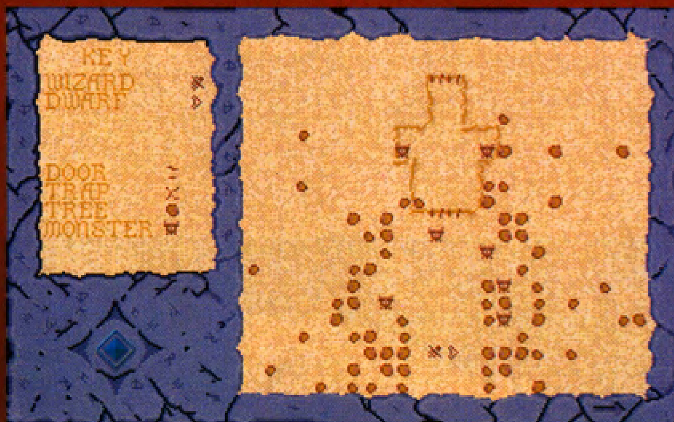
Per riuscire nell'impresa finale e trovare la key of Bone che vi permetterà di aprire la door of Bone, dovrete sudare le classiche sette camice, anche perché la porta è guardata da pericolosissimi guardiani e solo se possedete the ring of elements potrete sperare di sconfiggerli.

Come vedete un giochino di tutto rispetto, un RPG adatto anche ai meno esperti, a quelli che non amano le simulazioni troppo complesse. Questo programma della GREMLIN assomiglia parecchio ad un arcade, anche se il gioco è strutturato come un vero e proprio RPG.

Graficamente il game non è eccezionale, anche se i numerosi sprite che si muovono sullo schermo sono ben disegnati.

Lo stesso si può dire per la colonna musicale eccessivamente ripetitiva.

Il punto di forza del game è la giocabilità, con dei semplici clic del mouse si gestiscono i caratteri che fanno parte del gruppo e si attivano le varie icone, il tutto con una semplicità stupefacente, in pratica si può giocare senza leggere il manuale, o quasi.









AMIGA

QWAK
TEAM 17

CONTROLLI: JOYSTICK

GRAFICA: 90%

SONORO: 88%

GIOCABILITA': 89%

VALORE GLOBALE: 89%







QWAK è un nuovo platform della TEAM 17, un game che non ha nulla da spartire con i numerosi shoot em up in commercio. Questa volta il protagonista, un simpatico papero, trae la sua forza dalle uova, infatti il nostro amico non ha pistole, pugnali, mazze, ma si difende dagli avversari a suon di uova! Sì, avete capito benissimo uova, che in casi eccezionali possono essere anche di ottimo cioccolato svizzero! Questa è una delle poche volte in cui la "violenza" (insita nell'eliminazione degli avversari) è simpatica, infatti tutti vorremmo essere investiti da gustosissime uova di cioccolato, chi afferma il contrario bara e conta della frottole.
Comunque è arrivato il momento di iniziare a giocare e di difendere il nostro amico dagli attacchi degli avversari. Come nel miglior arcade anche in QWAK dovrete raccogliere tutti gli oggetti presenti sullo schermo, in particolare le chiavi che vi torneranno utili in seguito, logicamente senza essere colpiti dagli sprite avversari che cercheranno con ogni mezzo di farvi perdere tempo e energia. Già, perché il tempo è molto importante e dovrete cercare di sprecarne il meno possibile.
Inutile dire che avrete diritto a punti e a bonus ogni qualvolta eliminerete delle creature avversarie e raccoglierete gli oggetti sparsi sul percorso. Durante il gioco troverete delle pozioni, che faranno aumentare la vostra energia e le uova che sparerete saranno più potenti. Sarà così molto più semplice sbarazzarsi dei nemici che cercheranno di impedirvi di collezionare tutti gli oggetti presenti in quel livello.
QWAK non ha nulla di particolarmente innovativi rispetto ad altri platform, anche se il gioco è accattivante e, come spesso capita con i game della TEAM 17, il protagonista è particolarmente simpatico. Tutti particolari che spingono all'acquisto di questo nuovo shoot em up, che farà impazzire grandi e piccini, infatti anche i genitori non riusciranno a resistere e ruberanno dalle mani dei figli il tanto agognato joystick, cercando di battere il record appena fatto dai pargoli.
A parte gli scherzi, QWAK è un ottimo shoot em up, il movimento è fluido e lo sprite del protagonista è facilmente gestibile tramite il joystick. Anche la grafica non scherza, infatti sia gli sprite presenti sullo schermo sia l'ambiente in cui si muovono è disegnato con gusto. Tutto ciò contribuisce ad aumentare la giocabilità del programma.
QWAK è il game ideale per gli amanti del joystick e della velocità, requisiti indispensabili per riuscire nell'impresa finale e vedere il mitico THE END apparire sul video.
Il rapporto qualità prezzo gioca a favore del programma, anche se potrebbe costare qualche liretta di meno. Già, da quando il livello del dollaro e della sterlina sono alle stelle, i più penalizzati siamo noi utilizzatori di programmi che, purtroppo per le nostre finanze, arrivano tutti dall'estero.
Buon salasso a tutti!



AMIGA

FRONTIER
ELITE II
GAMETEK-KONAMI

MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK
PREZZO: L. 79.000

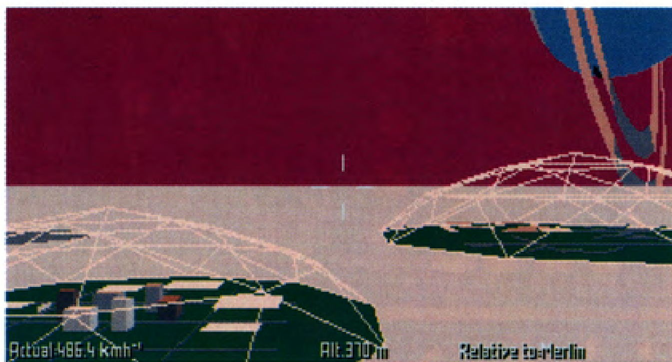
GRAFICA: 70%

SONORO: 80%

GIOCABILITA': 85%

VALORE GLOBALE: 78,3%





Parecchi anni fa venne commercializzato un gioco destinato a segnare un'epoca: ELITE, questa simulazione fece addirittura impazzire i possessori di un'AMIGA, si arrivò al punto che alcuni appassionati fondarono dei club nei quali si riunivano per giocare. Da allora è passato parecchio tempo e i giovani utenti quasi non conoscono ELITE. A questo ha voluto ovviare la GAMETEK, con ELITE II. Ancora una volta vi trovate a commerciare fra un sistema solare e l'altro, se vi capita potrete compiere azioni di vera e propria pirateria, o vendere i vostri servigi al miglior offerente. All'inizio vi trovate in uno spazio-porto dove potrete dotare la nave dei dispositivi che riterrete più utili e passare dal magazzino per acquistare le merci disponibili. A questo punto non vi resterà altro da fare che decollare alla volta di un nuovo pianeta, dove potrete piazzare le mercanzie stipate nella stiva, nel tentativo di fare un buon guadagno.

Durante le missioni dovrete cercare di guadagnare il massimo possibile, infatti il denaro vi è indispensabile per acquistare il carburante, dotare l'astronave di armi sempre più potenti e, soprattutto, per comperare una vera e propria nave da combattimento: veloce e ben armata.

Come vedete il game è identico alla vecchia release, da cui prende lo spunto. E' stata migliorata l'interfaccia grafica, che vi permette con dei semplici clic del mouse di passare da una fase all'altra del gioco. Purtroppo la grafica è abbastanza grossolana, tutta in tre dimensioni, vettoriale, con un pixel enorme. Se siete abituati ai nuovi standard grafici del mondo MS-DOS, potrete rimanere traumatizzati da questo ultimo lavoro della GAMETEK, infatti anche la versione per PC lascia molto a desiderare, almeno sotto questo punto di vista. Il sonoro è invece adeguato alla situazione e rende avvincenti le operazioni che prendono vita sul monitor. Quanto detto non toglie nulla al fascino di ELITE II, infatti il game ci riporta in un lontano futuro, dove lo spazio fra i vari sistemi solari è solcato da flotte di astronavi da trasporto e da combattimento. Durante i trasferimenti da un pianeta all'altro potrete incontrare delle navi pirata, che vi attaccheranno per derubarvi del carico. Per difendervi avrete a disposizione laser, cannoni a neutroni, schermi di energia e chi più ne ha ne metta, il tutto per rendere più avvincente questa nuova avventura.

Giocare con ELITE II non è molto semplice, alcune operazioni devono essere studiate con calma e i manuali vanno letti con molta attenzione, in caso contrario rischiereste di venire sconfitti dopo pochi minuti.





AMIGA

OSCAR
FLAIRSOFTWARE

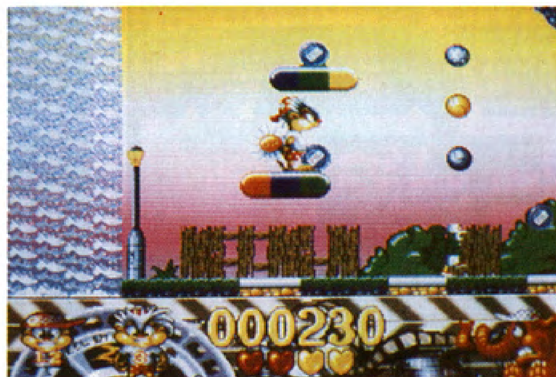
MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: JOYSTICK-TASTIERA
PREZZO L.59.000

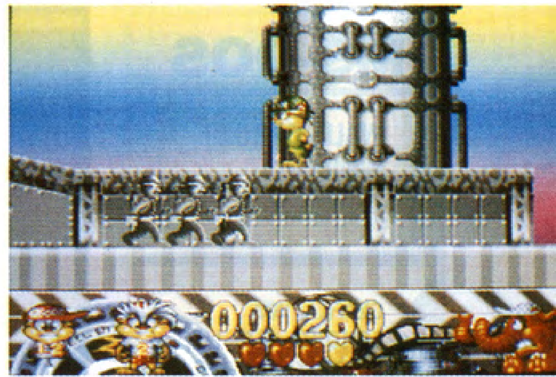
GRAFICA: **99%**

SONORO: **95%**

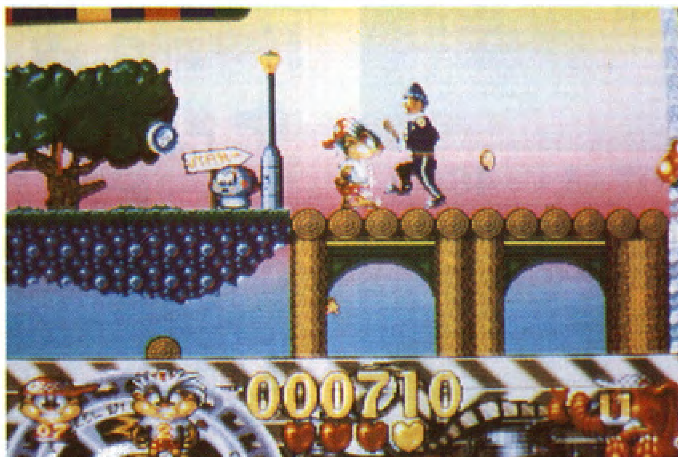
GIOCABILITà: **90%**

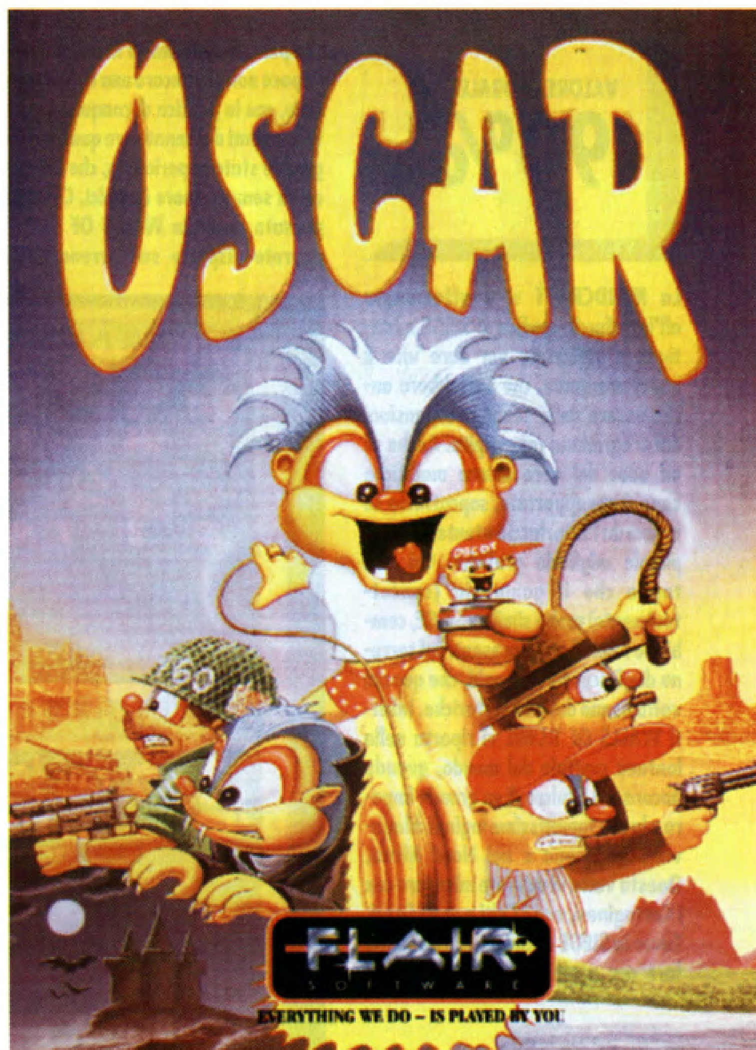
VALORE GLOBALE: **94,6%**





Quanti di voi si ricorderanno di Robocod II, ebbene Oscar ne è il degno successore. In effetti la meccanica del gioco è la stessa, ovvero dovrete raccogliere un tot di oggetti per completare le varie parti di ogni livello per accedere al seguente e così via. Ma entriamo nel vivo del gioco e per far questo entriamo nel mondo dello spettacolo ovvero del cinema. Il nostro Oscar avrà a disposizione vari Film "Mondi" ossia dei quadri la cui ambientazione si avvicina a quella di un set cinematografico. Ad esempio l'Horror, Cartoon, Western, Preistoric, ecc... che potete scegliere a vostra discrezione, cioè possono venir completati in qualsiasi ordine. Ogni Film Mondo è formato da varie scene, una volta completate potrete accedere al mondo Bonus che vi permetterà di incrementare il vostro punteggio.
Caricato il gioco Oscar si troverà nella reception dove sceglierà grazie al vostro suggerimento un mondo. Vi verrà detto quante statuine Oscar dovrete raccogliere per completare la scena.
In ogni livello troverete numerosi oggetti che vi potranno servire durante il gioco, come gli stivali super veloci per correre più forte, scarpe molleggiate per saltare più in alto, la sveglia per bloccare i mostri per qualche istante, lo scudo che vi proteggerà da qualsiasi scontro accidentale con personaggi non desiderati, ali, ecc...
Inoltre troveremo un'altro oggetto: i portafilm, meglio conosciuti come pizze. Una volta prese lanceranno in aria degli oggetti come soldi, punti o meglio ancora lo YO-YO, l'unica arma a vostra disposizione. Potrete lanciarlo in qualsiasi direzione per uccidere mostri o rompere muri che vi ostruiscono il cammino. Se volete potete usarlo anche per dondolarvi dalle piattaforme. All'interno dei portafilm potrete trovare anche delle lettere che vi permetteranno di comporre due parole. Se sarete fortunati potrete raccogliere le lettere che formano la parola Bonus, altrimenti la parola che formerete sarà Bogus. In ogni caso accederete al rispettivo livello dopo aver completato quello in cui vi trovate. Nel livello Bonus raccogliete tutto, ma tenete d'occhio la barra del tempo in cima allo schermo, visto che dovrete trovare l'uscita prima che scada il tempo. In caso contrario perderete tutto quello che avete raccolto. Invece nel livello Bogus dovrete trovare un paio di oggetti specifici che vi verranno indicati prima di procedere nel livello. Se riuscirete nell'intento e troverete l'uscita in tempo, vi verrà assegnato un doppio bonus. In caso contrario perderete una vita, quindi valutate bene il rischio.
Di tanto in tanto incontrerete degli elefanti rossi, un amico che una volta toccato non si dimenticherà di voi. In parole povere se morite verrete riportati nella stessa posizione ove si era situato l'elefante. Nei livelli Bonus potrete trovare anche dei Conigli Fortunati che vi permetteranno di avere i classici "Continue", quelli che vi permettono di continuare la partita una volta perse tutte le vite.
Sullo schermo in basso troverete la solita tabella, che indica quante statuette Oscar vi mancano da raccogliere, le vite che vi rimangono, il punteggio, la vostra energia visualizzata con dei cuori e una parte riservate alle lettere raccolte.
Bhe, cosa dire del gioco, la grafica è stupenda i movimenti di tutti gli sprite sono stupendi e ben curati, notevole è la varietà di scenografie a disposizione, a secondo del mondo scelto, interessante è l'effetto che avrete quando siete in vicinanza dell'acqua, infatti non saprete cosa vi aspetta finché non vi immergerete scoprendo un'altra parte del quadro.
Non sono presenti musiche, ma solamente effetti sonori ben fatti che creano una situazione ambietale quasi verosimile. In complesso è un bel gioco non molto impegnativo, ma che può dare delle soddisfazioni. Se optate per Oscar vi assicuro che non ve ne pentirete, parola di intenditore.





MS-DOS

WALLS OF ROME
MINDCRAFT

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, DISNEY SOUND SOURCE
MEMORIA: 640K + 2 MB DI XMS
HARD DISK: 13,5 MEGA
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 92%

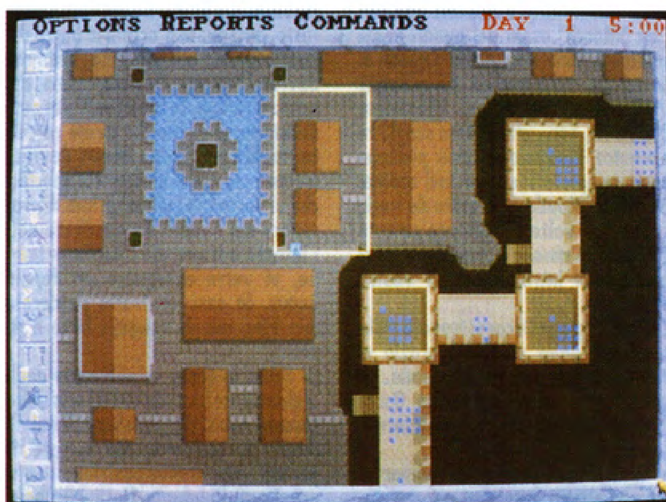
SONORO: 88%

GIOCABILITA': 90%

VALORE GLOBALE: 90%







La MINDCRAFT si è affezionata all'interfaccia grafica di SIEGE e continua a utilizzarla per dare vita a nuovi wargame, che potrebbero anche essere delle semplici espansioni del programma capostipite. Anche se ad onor del vero alcune modifiche sono state apportate, soprattutto se si guarda l'interfaccia utente e alcune piccole migliorie grafiche. Ciò non toglie che il game sia (concettualmente) molto simile a SIEGE, cambiano i tipi di unità presenti sul terreno degli scontri e i luoghi, che questa volta hanno delle basi storiche. Infatti WALLS OF ROME vi riporta nella lontana capitale del mondo, quando ancora era il fulcro di un grande impero e le sue temutissime legioni dilagavano in Europa e nel Nord Africa. Questa volta vi dovrete misurare con i Cartaginesi, con i Celti e con i Greci. Come in SIEGE anche qui avrete a che fare con castelli da difendere o da conquistare. Potrete decidere di combattere una singola battaglia o iniziare una lunga campagna, che vi vedrà impegnati nell'arduo tentativo di rendere sempre più sicuri i confini dell'Impero. Intendiamoci Roma a quell'epoca non era ancora una città imperiale, ma la politica di conquista portata avanti dal senato era quella di un grande stato imperialista, che schiacciava senza remore i nemici. Come in passato anche in WALLS OF ROME dovrete disporre sul terreno degli scontri gli armati, tenendo sempre presente lo scopo della battaglia, ovvero chi si deve difendere all'interno di una fortezza avrà bisogno di unità differenti rispetta a chi attacca, infatti dagli spalti di un castello gli arcieri sono dei formidabili combattenti, che possono creare il panico negli attaccanti. Lo stesso non si può dire per chi vuole conquistare la fortezza, in questo caso sarà meglio avere torri in legno, catapulte e fanterie munite di pesanti corazze, utili per difendersi dagli arcieri nemici. WALLS OF ROME consente tutte le opzioni già viste in passato nei game della MINDCRAFT, potrete: zoommare sulle varie zone del castello o del territorio circostante, assegnare a ogni unità il bersaglio e il luogo da difendere o conquistare. Il tutto avviene con un clic del mouse, infatti l'interfaccia utente ideata dai programmatori è molto semplice da gestire e alla portata anche dei principianti. Come avrete capito la grafica è sempre quella, VGA a 256 colori. Colonna sonora ed effetti speciali sono stati migliorati rispetto al passato. Per girare il programma non richiede computer velocissimi, basta un buon 386. E' invece indispensabile possedere 4 mega di ram, poiché WALLS OF ROME vuole 2 mega di XMS oltre ai canonici 640K di memoria DOS. Un gioco di guerra che può essere acquistato anche dai principianti, poiché non presenta eccessive complicazioni. Ciò non vuole comunque dire che il computer sarà tenero con voi, appena farete un errore lo pagherete con centinaia di morti e con buone prospettive di venire sconfitti!



MS-DOS

ENTITY
LORICEL

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK
HARD DISK: INDISPENSABILE

GRAFICA: **90%**

SONORO: **88%**

GIOCABILITA': **92%**

VALORE GLOBALE: **90%**





Altro che parità dei sessi. Si dice che il ruolo della donna deve essere fortemente rivalutato nella società moderna e la Loricel ha davvero messo in pratica questo concetto.
In questo nuovissimo arcade, infatti, il protagonista non è più il solito macho muscoloso, bensì una procace donzella dalle forme tipicamente hollywoodiane.
Entity non è certamente il primo game che adotta come personaggio principale una figura femminile, ma di sicuro si fa portavoce della suddetta causa.
Da una bellissima presentazione potrete capire l'antefatto al gioco. Saranno infatti entità extraterrestri ad incaricare la vistosa biondona di lasciare il pianeta per recarsi verso un mondo estraneo che ha bisogno di un nuovo eroe (faremmo meglio a dire 'eroina', ma potremmo essere fraintesi). Immaginate ora quale onore possa derivare da un incarico che vede come scopo finale la salvezza di un pianeta. Dotata di un sensualissimo costumino, la nostra protagonista, sarà proiettata verso questo astro sconosciuto e dovrà riuscire ad affrontare le avversità che incontrerà verso il lungo cammino per la salvezza. E' necessaria ora una piccola descrizione del costumino che la nostra protagonista indosserà lungo tutta l'avventura: tessuto color argento che copre esclusivamente le parti tipicamente censurabili, esaltandone maggiormente le forme e le fattezze. La biondona, già di per sè baciata dalla natura, assume dunque le caratteristiche di una diva cinematografica (vedi Kim Basinger o Sharon Stone). Non pensiate ora che sia nostra intenzione puntare sull'aspetto esteriore del personaggio principale per invogliarvi all'acquisto, ma sicuramente questo sarà un piccolo particolare che renderà ancora più piacevole il gioco. Ma passiamo ora a descrivere gli aspetti meno frivoli di Entity.
Entity è un simpatico arcade che, pur non portando particolari innovazioni a questa categoria di videogame, ha caratteristiche che lo rendono piuttosto gradevole.
Com'è d'uopo per ogni arcade, infatti, Entity prevede l'utilizzo, da parte del protagonista, di poteri speciali. In questo caso la vistosa interprete dell'avventura, è dotata di speciali poteri che le consentono di scagliare potenti fasci di energia contro il nemico. Inizialmente, com'è di moda in questi tempi, i nemici che incontreremo saranno dei malvagi animaloni ormai estinti. Infatti la parte iniziale del game si svolge nella preistoria.
Lo scopo del gioco è abbastanza ovvio: eliminare i nemici, raccogliere i bonus, evitare di perdere energia e altri elementi classici che caratterizzano il genere arcade.
Tutto sommato potremmo dire che la qualità di Entity giustifica i sei megabyte e mezzo che il game toglierà ai vostri hard disk.
Come infatti accade troppo spesso, le ultime proposte in campo di divertimento informatico hanno la caratteristica di occupare enormi quantitativi di spazio su disco fisso, che purtroppo risultano sprecati vista la scarsa qualità di alcuni giochi. Naturalmente non stiamo generalizzando, è una semplice constatazione daltronde giustificabile (in parte) data l'enorme mole di titoli che affollano i negozi di videogiochi. Torniamo ora a Entity. Com'è d'obbligo, passiamo ora a giudizi più tecnici riguardo alla realizzazione. Il nuovo game targato Loricel è corredato, come abbiamo già detto, di un'ottima realizzazione grafica per quanto riguarda le animazioni della presentazione, coerentemente col gioco vero e proprio. Anche il resto dell'avventura è dunque dotata di una grafica apprezzabile sia per quanto concerne le animazioni sia riguardo alla scelta dei colori.
Entity è dunque all'altezza di reggere il confronto e competere con i più moderni e rinomati titoli arcade.
Anche la parte sonora, piuttosto importante in ogni game, ha la caratteristica di raggiungere una discreta qualità. Tuttavia al giorno d'oggi, quasi tutti i prodotti offrono un livello sonoro abbastanza pregevole, che si distingue quasi esclusivamente per il motivetto che viene ripetutamente proposto all'interno del videogame (naturalmente non stiamo parlando dei giochi proposti su Cd-Rom).
Alla luce di quanto abbiamo detto sinora, il livello di giocabilità non può che essere all'altezza della grafica e del sonoro.
Oltre all'invitante aspetto della più volte menzionata protagonista, il resto del game saprà farsi apprezzare da una imponente schiera di utenti videoludici.
Non ci resta che invitarvi a provare Entity, ne rimarrete sicuramente affascinati.





MS-DOS

PARIS - SCENERY ENH. FOR MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
MICROSOFT

GRAFICA: VGA, SVGA
SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB
MEMORIA: CONSIGLIATI 4 MEGA
HARD DISK: IND.
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK
PREZZO: L. 99.000

GRAFICA: **96%**

SONORO: **95%**

GIOCABILITA': **95%**

VALORE GLOBALE: **95,3%**



Dopo SAN FRANCISCO ecco un nuovo scenery disk per il FLIGHT SIMULATOR 5.0. Questa volta non ci troviamo davanti ad un programma dalle dimensioni enormi, come è stato per SAN FRANCISCO della MALLARD, il che non toglie che volare su Parigi sembri quasi reale. La Torre Eiffel è lì che vi attende, una leggera cabrata e vi ritrovate davanti all'Arco di Trionfo, più avanti il Louvre e Notre Dame. Se volete atterrare potete scegliere fra l'aeroporto di Orly e il Charles de Gaulle. Tutto questo è contenuto in un unico dischetto, facilmente installabile sul disco fisso, a condizione che sia presente il game principale. Parlare del FLIGHT SIMULATOR 5.0 è quasi inutile, infatti tutti conosciamo questo fantastico simulatore di volo che da anni è il numero uno, il migliore. Nessuno è mai riuscito a scalfire il suo primato, che è stato consolidato con la versione più recente, la 5.0.

Usare i dati del disco scenario è semplicissimo, basta cliccare all'interno delle preferences sul luogo di partenza e scegliere una zona di Parigi, quella che più ci interessa. Volendo si possono dare le coordinate e l'altitudine del punto che abbiamo scelto per iniziare la nostra avventura aviatoria e il gioco è fatto, ci ritroveremo proprio in quel luogo, magari di fianco alla torre Eiffel. Le caratteristiche generali del gioco sono rimaste inalterate, rispetto al programma principale. La giocabilità e il sonoro sono sempre le stesse, la grafica è (logicamente) differente, almeno per quello che riguarda il mondo esterno che è stato riprodotto con un maggior numero di particolari. Sarà comunque opportuno ricordare che maggiore è il livello di definizione impostato e minore è la velocità delle immagini sul video e lo scroll ne risente in maniera negativa, infatti anche con computer assai veloci potreste notare una scarsa fluidità nei movimenti del mondo esterno all'aereo. Ma che ci volete fare è un prezzo che si paga volentieri per avere giochi così ben fatti e con una grafica altamente spettacolare. Se possedete il FLIGHT SIMULATOR 5.0 non potete lasciarvi sfuggire l'occasione di acquistare questo ultimo nato di casa MICROSOFT, anche perché costa molto meno di un biglietto aereo per Parigi. Buon volo e buone vacanze parigine a tutti quanti.

Come recita la MICROSOFT: C'EST MAGNIFIQUE! C'EST PARIS!







MS-DOS

ACES OVER EUROPE
DYNAMIX

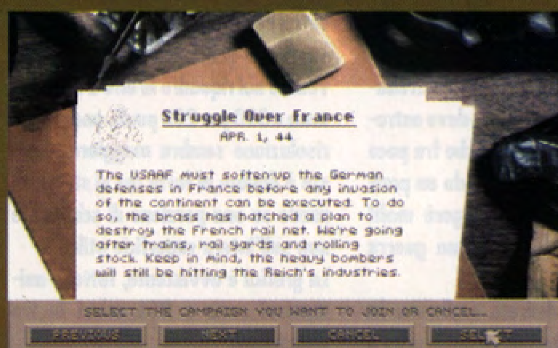
GRAFICA: VGA
SONORO:
AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND, PRO AUDIO
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: CIRCA 7 MB
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
PREZZO: L.129.000

GRAFICA: **85%**

SONORO: **83%**

GIOCABILITA': **81%**

VALORE GLOBALE: **83%**







Dopo ACES OF THE PACIFIC la DYNAMIX ha finalmente realizzato il tanto atteso ACES OVER EUROPE. Questa volta vi ritroverete a volare sui cieli tedeschi e inglesi, nel tentativo di infierire il maggior numero possibile di danni al nemico. A seconda della missione che sceglierete vi troverete nella carlinga di un caccia o di un caccia-bombardiere. I velivoli a disposizione sono 20, fra inglesi, americani e tedeschi, tutti disegnati in maniera meticolosa, senza tralasciare il minimo particolare.
Avrete solo l'imbarazzo della scelta, potrete volare sui famosi Spitfire, sugli Arado-234, sui Mosquito VI e sui Thunderbolt, per non parlare degli Me 262 A-1 e dei Bf 109 G-6.
Una volta installato il game sul disco fisso, potrete iniziare una vera e propria missione, qui dovrete scegliere per chi combattere e quale convoglio attaccare. Dovrete studiare le carte nautiche e prendere il volo, scegliendo l'aereo che ritenete più idoneo ad assolvere il compito che vi attende. Quindi motori al massimo, iniziate a rullare sulla pista e una volta in volo raggiungete il gruppo e incominciate la missione vera e propria. Se dovrete scortare dei bombardieri sui cieli germanici potrete raggiungere il luogo del randevouz utilizzando il pilota automatico, senza perdere inutilmente del tempo. Fra le missioni che vi attendono non ci sono solo combattimenti aerei, ma anche bombardamenti a navi o a strutture terrestri. Spesso dovrete lanciare salve di missili contro colonne corazzate e vi dovrete misurare con i carri tedeschi e con le famose artiglierie contraeree che difendevano le postazioni germaniche.
Il gioco assomiglia molto, troppo, ad ACES OF THE PACIFIC. Le soluzioni grafiche adottate purtroppo sanno di vecchio, infatti un game di questo tipo, con queste caratteristiche grafiche, poteva andare bene un paio di anni fa, non ora che siamo abituati a vedere ben altro. Il problema di fondo sta nel fatto che è passato troppo tempo da quando il programma è stato annunciato (e probabilmente messo in lavorazione) ed ora che lo si può acquistare nei negozi di mezzo mondo. Purtroppo ACES OVER EUROPE ha mantenuto un'altra caratteristica negativa: la richiesta di almeno 600K di memoria DOS libera, cosa questa che può causare non piccoli problemi se non si vuole usare il disco boot. Il che si può evitare solo con una perfetta ottimizzazione del computer, tramite l'utilizzo della memoria alta per i driver del CD-ROM e dell'EMS. In pratica i programmatori hanno utilizzato routine già presenti nel vecchio ACES OF THE PACIFIC, infatti il game è quasi uguale, cambiano solo gli aerei e la zona dei combattimenti. Unica cosa veramente bella di questo pacchetto software è il manuale, che è il solito volume di oltre 200 pagine, tutte in carta patinata, contenente i dati degli aerei dell'epoca. Inutile dire che il programma richiede un computer veloce, almeno un 386 (meglio un 486) e tanta memoria, almeno 4 mega.
La giocabilità è buona, ottima se si possiede un joystick specialistico come il ThrustMaster, che permette di eseguire molte operazioni con un semplice clic dei numerosi bottoni presenti sulla leva. Se vi è piaciuto ACES OF THE PACIFIC e, soprattutto, se continua a piacervi, anche questo nuovo simulatore della DYNAMIX non mancherà di stupirvi, anche se il prezzo non invoglia molto all'acquisto.





MS-DOS

IRON HELIX
SPECTRUM HOLOBYTE

GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: 16 MEGA
CONTROLLI: MOUSE
PREZZO: L. 179.000

GRAFICA: 90%

SONORO: 92%

GIOCABILITA': 88%

VALORE GLOBALE: 90%

IRON HELIX è uno strano miscuglio fra arcade, gioco di ruolo e avventura. Dalla vostra astronave controllate un robot, un probe, che deve entrare in una nave galattica che fra poco si disintegrerà, diffondendo un pericoloso virus che distruggerà molti popoli e sarà fonte di una guerra intergalattica.

Con il probe dovrete esplorare la nave nemica e cercare di disinserire il pilota automatico, che la sta portando su una rotta di collisione. Il tempo che avete a disposizione è limitato, inoltre dovete tenere presente che avete solo tre robot a disposizione e se vengono distrutti tutti la missione fallisce miseramente.

All'interno dell'astronave troverete dei guardiani che appena si accorgeranno della vostra presenza cercheranno di distruggervi, togliendovi la possibilità di continuare nell'esplorazione.

Una volta caricato il programma lo schermo del monitor vi apparirà suddiviso in quattro parti, più o meno delle stesse dimensioni:

- in alto a sinistra la visuale del mondo esterno al probe
- in basso a sinistra i controlli del robot
- in alto a destra lo stato del probe e una serie di tasti che servono ad attivare alcune funzioni
- in basso a destra la mappa del livello dell'astronave che state esplorando.

Spostandovi da un corridoio all'altro troverete degli elevatori che vi permetteranno di spostarvi attraverso i vari piani su cui è costruita la nave.

Il tutto prende vita in alta risoluzione a 256 colori. IRON HELIX gira sotto WINDOWS 3.1 a 640 per 480 punti, se avete il programma settato in un altro modo dovrete cambiare il settaggio generale per adeguarlo a quello del game. Le animazioni (che vedete nel riquadro in alto a sinistra) sono a 320 per 200 punti, anche se la risoluzione sembra maggiore. Questo è dovuto al fatto che si sta lavorando su una porzione di schermo e non sull'intera superficie utile.

La grafica è avvincente, tutte le animazioni sono a 256 colori in tre dimensioni.

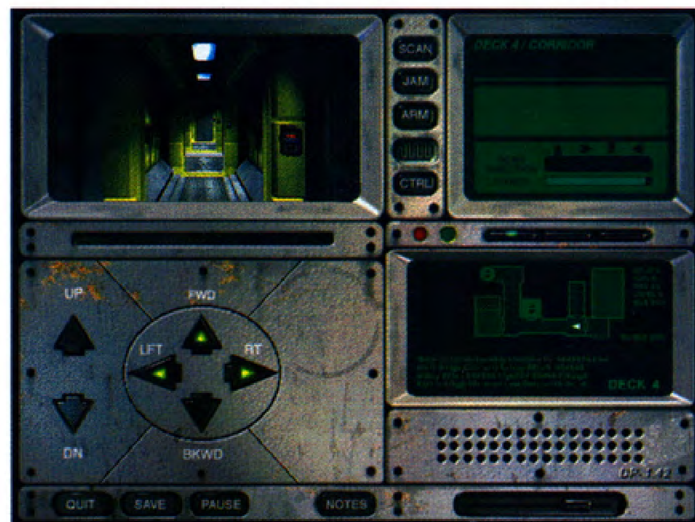
Gli ideatori del programma consigliano l'utilizzo di un CD-ROM a doppia velocità, ma anche se possedete un lettore a 150Kb/sec di transfert rate non avrete problemi di nessun tipo, a parte il maggior tempo necessario per eseguire l'installazione, infatti IRON HELIX richiede circa 16 mega liberi sul disco fisso. Tenete poi presente che i file contenuti sul CD occupano la bellezza di 570Mega!!!

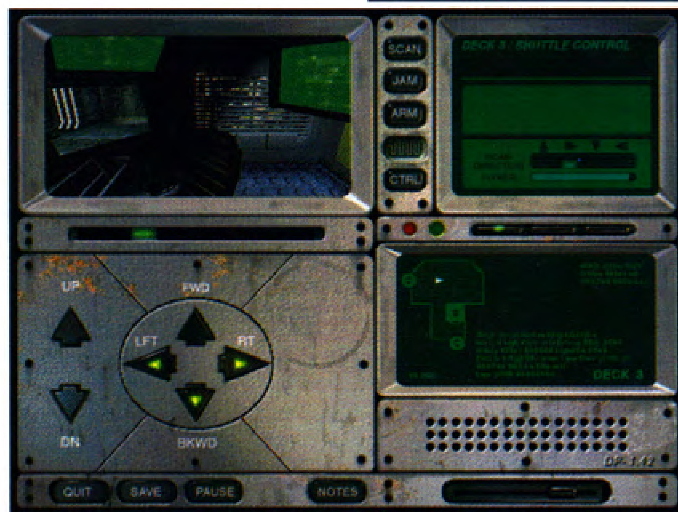
Come già detto in precedenza il programma gira sotto WINDOWS e quindi richiede un hardware di tutto rispetto: tanta memoria (almeno 4 mega), un 386 a 40MHz o un 486 e una SVGA.

Giocare con IRON HELIX è semplicissimo, basta cliccare sui vari pulsanti presenti sullo schermo. La grafica (come già detto) è eccezionale, le animazioni sono veloci e gli spostamenti del probe all'interno dell'astronave avvengono senza problemi di scroll, per intenderci senza quei piccoli scatti che si vedevano in THE 7TH GUEST, ma in quel caso le immagini erano a tutto schermo e non una porzione, come in questo caso.

Colonna musicale e effetti sonori degni del miglior arcade.

Il tutto per gli appassionati di RPG, avventure e, perché no, di simulazioni.







MS-DOS

CYBER RACE
CYBERDREAMS ENTERTAINMENT SOFTWARE

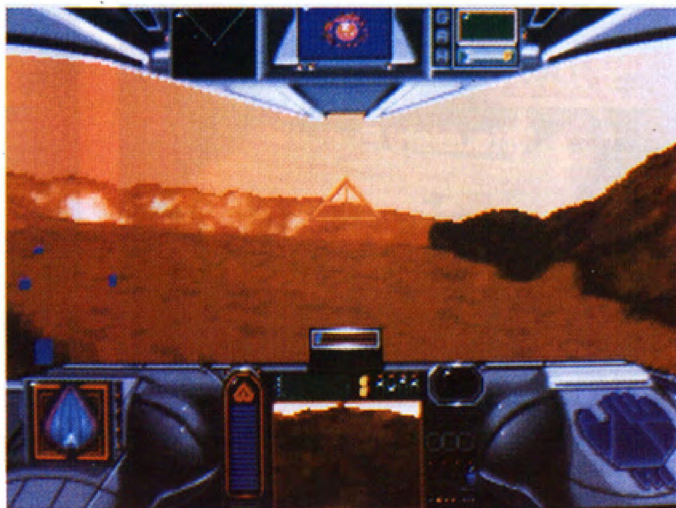
GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: 21,5 MEGA
CONTROLLI: JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA: **85%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **80%**

VALORE GLOBALE: **85%**



Nella galassia è comparsa una nuova arma, un formidabile buco nero che può essere controllato dagli umani o dagli alieni.
Da tempo i Terrestri sono in guerra con i Kaladasian, nessuno ricorda più il motivo di questo scontro insensato, sta di fatto che i nemici riescono a prendere il controllo del buco nero e possono così minacciare la vita dell'intera galassia. Anche sulla Terra i pareri sono discordi (come al solito) e tutti sono indecisi sul da farsi. Le varie corporazioni: politicanti, commercianti, tecnocrati, cercano di trarre il massimo vantaggio possibile dalla situazione.
Come succede spesso anche da noi, le guerre vengono usate per il tornaconto di questa o quella congregazione di interessi.
Come vedete anche nel futuro le cose non sono cambiate, poco importa il numero dei morti e le distruzioni, che possono essere la conseguenza di certe nefaste decisioni. Ma tant'è, quindi ci dobbiamo adeguare a questa situazione ed entrare nei panni del protagonista.
Questa volta impersoniamo Shaw, esperto di gare per così dire automobilistiche, solo che ora ci troviamo nel futuro e i mezzi in questione non sono delle potenti auto di F1, ma dei complicati veicoli armati di tutto punto, che volano a pochi metri dal terreno.
Per costringerci a gareggiare (e quindi a combattere contro i nemici-avversari) rapiscono la nostra fidanzata, una stupenda ragazza che risponde al nome di Alyssia.
Se riusciremo nell'impresa di sconfiggere i piloti avversari, potremo riavere la nostra amata.
Oltre a ciò saremo ricoperti da onori e denari, diventeremo dei veri e propri eroi, già, perché avevo dimenticato di dirvi che il vincitore toglierà il controllo del buco nero dalle mani dei tanto odiati nemici.
E questo è l'antefatto che sta dietro all'avventura che ci stiamo apprestando a vivere.

All'inizio del game abbiamo un mezzo abbastanza vulnerabile e poco armato, dopo ogni gara, se non verremo uccisi, avremmo diritto ad un premio in danaro, che potremo spendere per potenziare il veicolo, aumentandone gli scudi energetici di protezione e le armi, che potranno essere dei missili o dei potenti cannoni laser.
Una volta caricato il gioco potremo iniziare a gareggiare ed entrare in questo mondo tridimensionale, in pratica ci ritroviamo seduti all'interno di questa specie di astronave e dobbiamo sbarazzarci dei nemici, per poter vincere la gara.
La grafica non è eccelsa, anche al massimo del dettaglio il pixel è abbastanza grosso, questo permette al gioco di essere particolarmente veloce.
Per controllare senza problemi il veicolo dovrete possedere un joystick, magari un ThrustMaster, il controllo del game da tastiera è particolarmente difficoltoso e impreciso.
Il sonoro è notevole, soprattutto per le digitalizzazioni che caratterizzano i numerosi avvenimenti che fanno da sfondo alle gare.
CyberRace è un gioco abbastanza anomalo, una via di mezzo fra un arcade e una simulazione, una specie di Tron o di Blade Runner, riproposto dai programmatori della CYBERDREAMS.







MS-DOS

NETWORK Q RAC RALLY
EUROPRESS SOFTWARE

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, DISNEY
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK ANALOGICO
MEMORIA: 580Kb (+EMS per sonoro)

GRAFICA: 87%

SONORO: 85%

GIOCABILITA': 86%

VALORE GLOBALE: 86%





Per gli amanti del rally e dello sport in generale è appena uscito Network Q RAC Rally, una divertente simulazione sportiva a bordo di potentissime automobili.

E' diventato ormai un classico proporre prodotti che simulino una realtà sportiva, soprattutto se questa è ambientata su piste in grado di ospitare rombanti auto da competizione. Le simulazioni di questo tipo hanno infatti sempre riscosso un notevole successo, anche da un pubblico indirizzato verso altri tipi di intrattenimento.

Non c'è dubbio, l'automobile ha sempre il suo fascino, soprattutto se ci dà la possibilità di sognare su costosissime vetture che non potremo mai permetterci.

In questo caso abbiamo la possibilità di misurare la nostra bravura su sterrati insidiosi, dove il rischio di una uscita di strada è sempre in agguato. Anche la trazione integrale delle vetture che avremo a disposizione verrà messa a dura prova dai numerosi tornati che incontreremo lungo il percorso.

Tutto questo avverrà su automobili adattate a questo tipo di strade. Avremo infatti la possibilità di gareggiare a bordo di marche automobilistiche di tutto rispetto: Toyota, Ford, Lancia, Mitsubishi e Subaru.

Il rally avverrà su tracciati ben prefissati, che solo il vostro navigatore (ossia la persona che avrete al vostro fianco durante la corsa) potrà conoscere a menadito.

Sarà infatti il vostro compagno a darvi le direttive per affrontare al meglio la gara. Se possedete una SoundBlaster e almeno un megabyte di memoria espansa, tutte le indicazioni vi verranno fornite verbalmente, grazie a delle prestigiose digitalizzazioni sonore.

In alternativa potrete seguire su schermo le indicazioni che vi fornirà il vostro navigatore, egli provvederà ad indicarvi le condizioni della strada, le caratteristiche delle curve che affronterete e vi suggerirà la marcia



con cui effettuarle. Il sonoro, oltre alle indicazioni del navigatore, consisterà in altri effetti digitalizzati quali il rumore del motore e il turbo.

Anche la realizzazione grafica fa ampio uso di animazioni digitalizzate. La presentazione è un esempio lampante.

Questa parte del game adotta infatti diversi spezzoni di filmati che riprendono le potenti vetture in azione su sterrati montani e altri ambienti tipici.

Tuttavia, come spesso accade in presenza di digitalizzazioni, è necessario puntualizzare che per godersi al meglio NQRR è consigliabile possedere almeno un 386 DX a 33MHz, anche se ovviamente un 486 sarebbe l'ideale. Diciamo questo perchè il gioco viene dinamicamente rallentato col sommarsi di più digitalizzazioni. Se non possedete una scheda sonora o EMS, allora il problema non si pone.

Riguardo al gioco, diciamo che l'impatto iniziale è sicuramente positivo. Tuttavia, le prime volte che vi cimenterete in questo rally, verrete messi a dura prova, anche perchè inizialmente l'auto potrebbe risultarvi ingestibile, persino con tutti gli aiuti attivati.

E' quindi necessario spendere un po' di tempo per avere quella sicurezza che vi permetta di gestire facilmente la vettura.

A questo proposito, vi consigliamo l'utilizzo di un Joystick analogico, al posto della tastiera, in modo da rendere più omogenea la guida.

Il resto del gioco è molto simile agli altri titoli di questa categoria.

Sarà infatti possibile effettuare la scelta dei pneumatici, eseguire la gara, la pratica, scegliere l'auto, cambiare il nome del pilota e del navigatore e altre cose di questo tipo.

Per quanto riguarda la grafica, l'impostazione caotica degli alberi, degli spettatori e il sommarsi di tutti gli effetti sonori, vi faranno immedesimare molto nella frenetica situazione di guida tipica di un rally. Di per sè la grafica, durante le fasi di gioco, risulta un po' grezza, ma questo permette al game di avere quella sufficiente fluidità di movimento.

Per il resto, sia la presentazione che le fasi di scelta tramite i vari menu, ha un dettaglio grafica abbastanza apprezzabile.

Riguardo al sonoro, ribadiamo la presenza di diverse digitalizzazioni che potranno essere escluse eliminando i diversi canali audio (in totale sono 4). La somma di queste, durante la gara, creerà quel caos che vi farà immedesimare maggiormente nel rally.

Una volta che avrete imparato a gestire con facilità l'automobile, sarete sicuramente affascinati da questo nuovo videogame proposto dalla Europress.

Non vi resta che allacciare le cinture e guidare con cautela.

In bocca al lupo. Crepi la falena!





ALONE IN THE DARK N.3 93
ALTERED DESTINY N. 4 91
AMAZON N.6 93
BAD BLOOD N.13/14 91
BATTLETECH: THE CRES.HAWK'S.. N.13/14 91
BERMUDA PROJECT N.9 92
BLUE FORCE N.19 93
BUCK ROGERS: COUNT.. N.17 91
CADAVER N.1-3-7-8 91
CARTHAGE N. 2 91
CASTLE MASTER N.24 90
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 91
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 90
CORPORATION N.4 91
COUNTDOWN N.1/2 92
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DEATHLORD N.15/16 90
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRAGON WARS N.15/16 91
DRAKKEN N.13/14 91
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
FASCINATION N.3 92
FIREFORCE N.15/16 93
FISH N.13/14 91
FLASHBACK N.15/16 93
FREDDY PHARKAS ... N.15/16 93
FUTURE WARS N. 7 92
GATEWAY 2 N.21 93
GEISHA N.8 92
GOBLIINS II N. 5 93
GOBLIINS N. 5 92
GODS N. 20 .91
GOLD RUSH N.15/16 90
HARDNOVA N.13/14 91
HEART OF CHINA N.18 91
HERO'S QUEST N. 19 92
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE N.15/16 91
ISLAND OF LOST HOPE N.15/16 92
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
IVANOE N.10 91
JOURNEY N.15/16 90
KGB N.15/16 93
KING'S QUEST I
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
LANDS OF LORE N.20 21 22 93
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEISURE SUIT LARRY I N.7 93
LEISURE SUIT LARRY II N.13/14 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LOST IN TIME I / 2 N.19 93
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MAD TV N.19 91
MANIAC MANSION N. 6 92
MANIAC MANSION II N. 17/18 93
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
NIGHTBREED N. 3 91
NIPPON SAFES INC. N.15/16 93
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST II N. 24 90
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 91
SHADOW OF THE COMET N.15/16 93
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
STAR TREK N.9 92
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE 7th GUEST N.17/18 93
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE IMMORTAL N.14 92
THE LEGACY N.15/16 93
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNINVITED N.15/16 91
VEIL OF DARKNESS N.15/16 93
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WRATH OF THE DEMON N.19 91
XENOMORPH N.13/14 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 9311397. Il prezzo di un arretrato è del doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).

LE PAGINE D

Ciao a tutti. Sono un vostro affezionato lettore da ormai due anni. Vi ritengo la migliore rivista del settore. Possiedo un 486DX50 VesaLB, 4Mb RAM, HD 160Mb, UltraVGA Tseng Et4000 1Mb, Ultrasound.1) Cosa pensate del mio sistema?2) L'Ultrasound è secondo me un'ottima scheda, sicuramente la migliore nel rapporto qualità/prezzo. Cosa ne pensate? Il mio negoziante non è in grado di dirmi quando arriveranno i nuovi driver per la scheda. Voi lo sapete?3) Sono un amante dei giochi di simulazione, fra i quali preferisco X-Wing e F1GP. Ultimamente sono usciti Privateer e Frontier. Quale mi consigliate?4) Vorrei acquistare Sensible Soccer. Ho sentito dire che a causa dell'elevata velocità di alcuni PC va troppo veloce. E' vero? E' possibile cambiare i nomi dei giocatori delle squadre e poi salvarli?5) Pensate che il mercato delle console, oggi ancora più ricco (3DO, CD32, Jaguar), possa mettere in difficoltà il mercato ludico dei PC che ha un rapporto qualità/prezzo sicuramente inferiore?Con quest'ultima domanda vi saluto sperando in una risposta! Continuate così!

DAVIDE ZERBINI, BOLOGNA

Caro Davide, ti ringraziamo del grande apprezzamenti che rivolgi alla nostra rivista.

1) Il tuo sistema è sicuramente ottimo dia per giocare ma anche adeguato alle molteplici applicazioni disponibili per PC.

2) Siamo certamente d'accordo nel definire la Ultrasound una delle schede audio più competitive come rapporto qualità prezzo. Personalmente però crediamo che ormai la Creative Labs, con le sue versioni della SoundBlaster sia comunque la migliore azienda nella produzione di schede sonore e degli accessori multimediali in genere. Siamo anche sicuri che dei nuovi driver per la Ultrasound saranno ben presto disponibili, anche se non conosciamo la data effettiva del rilascio.

3) Tra i due titoli che ci hai sottoposto ti consigliamo sicuramente Privateer della Origin che ti soddisferà da qualsiasi punto di vista.

4) Direi invece che Sensible Soccer è perfettamente giocabile anche su PC molto veloci come il tuo. Se ti piacciono le simulazioni calcistiche, che come sai non sono il punto forte dei PC, ti consigliamo senza dubbio Sensible Soccer.

5) Questa tua domanda richiederebbe una risposta molto lunga, ma volgiamo tranquillizzarti ugualmente. Il settore delle console è una parte del mercato del videogame che segue una strada propria. I titoli e i programmi che girano per queste ottime macchine non diversi sia come contenuti che come obiettivi a quelli normalmente presenti nel mercato del PC. Stai quindi tranquillo perché il tuo PC avrà vita ancora molto ma molto lunga, considerato l'impegno e la presenza constante dei produttori nel mercato del videogame.

Grazie e scrivici ancora al più presto.

Spettabile redazione di CG&CW, questa è la prima volta che vi scrivo. Innanzitutto complimenti per la vostra rivista. Da qualche mese ho iniziato a comprarla e mi è piaciuta molto. Solo un consiglio: "La pagina dell'avventura" è difficile da leggere. Sarebbe possibile cambiare lo sfondo? Vorrei chiedervi alcune cose:

1) Sono ormai 8 mesi che cerco di terminare "Indiana Jones And The Fate of Atlantis ". Mi sono bloccato nel terzo cerchio, dove bisogna comporre il codice con le tre pietre per attivare l'antico macchinario che trasforma in Dei. Sono disperato. Potreste consigliarmi?

2) Qual è la configurazione richiesta da "The 7Th Guest"? E da "Lemmings 2"? Vi ringrazio e vi mando qualche codice per PC.

PIPEMANIA:
4)HAHA
8)GRIN
12)REAP
16)SEED
20)GROW
24)TALL
28)YALI

HELTER SKELTER:
11)SPIN
21)FLIP
31)BALL
41)GOAL
51)LEFT
61)TWIN
71)PLAYA

"Golden Axe" premendo un numero da 1 a 8 dopo aver scelto il personaggio comincerete dallo schema corrispondente.

IMPERIO ALESSANDRO, PRATO

Grazie da tutta la redazione di VG&CW per i complimenti, Alessandro.

Prendiamo atto della tua critica per quanto riguarda la pagina dell'avventura. Seppure le nostre soluzioni sono sempre state lette da tutti vedremo se nel prossimo futuro sarà necessario apportare modifiche all'impaginazione della rubrica che sicuramente ha reso famosa in Italia la nostra rivista.

1) Non rilasciamo mai particolari notizie riguardanti le soluzioni nella pagina dei lettori. Ti informiamo che comunque abbiamo già pubblicato la soluzione di Indiana Jones and the Fate of the Atlantis in passato. Per averla non devi far altro che richiedere alla nostra redazione il numero arretrato e il gioco è fatto!!!

2) Per The Seventh Guest è necessario come minimo un

DEI LETTORI

386 Dx a 33MHz con due megabytes di memoria Ram, una scheda SVGA a 16 Bit dotata di almeno 512 Kb di memoria video, un CD-ROM standard MPC livello 1 e 10 megabytes di spazio su hard disk. Consigliamo comunque un 486 con almeno 4 megabytes di memoria ram. Per Lemmings invece è sufficiente anche un 386 sx com due megabytes di memoria ram. Ti ringraziamo ulteriormente per i tuoi preziosi aiuti e ti invitiamo a scriverci ancora. Ciao!

Spettabile redazione di Videogame & Computer Word, mi chiamo Fabrizio, Bizio per gli amici, e tra un esame e l'altro all'università di Alessandria (studio informatica), mi diletto con i videogiochi. Vi invio con piacere vostro (spero!) e di tutti i videogiocatori di alieni i codici di accesso per tutti i livelli di Alien Breed; dopo una rapida e deludente ricerca con il PC Tools ho trovato i codici al primo tentativo, niente da codificare, niente conversione da esadecimale, credevo fosse più difficile! I codici sono i seguenti:

2) AAJIHGDDC
3) CGGHDGGDG
4) HDICICCII
5) IDHEHDGCC
6(IJIIDIHEC
7) CFDFEFEFJ
8) JIIJIIIIC
9) AAAABAAAA
10) CCGDGBBBB
11) HHIAAJJIG
12) GGDDJJHFD
13) JIECBFGFF
14) HGGEDDCCB
15) HHHGFGDCC
16) IHDCHGHFFI

codici per i livelli superiori al 16esimo sono tutti uguali, in pratica l'uscita bisogna guadagnarsela tutte le volte passando gli ultimi livelli.... Ricordo che i codici possono essere digitati da qualsiasi terminale, portando il cursore di scelta su ABORT INTEX NETWORK, digitando il codice sulla tastiera e premendo fire. Complimentandovi con voi per l'ottimo livello tecnico della Rivista, vi saluto.

TAMBUSSA FABRIZIO

Caro Fabrizio, ti ringraziamo per i complimenti, ma soprattutto ti ringraziamo a nome di tutti i lettori che ci hanno richiesto già più volte i codici di Alien Breed. Se dovessi ancora darci un supporto di questo tipo sappi che risulta molto gradito e nel caso vorrai privilegiarci

LE PAGINE D

di queste cortesie ti ringraziamo anticipatamente.

Spett.le redazione di Videogame e Computer World, mi chiamo Marco e sono un felice possessore di un PC 486 DX2 66 MHz e un Amiga 1200 dotato di due megabytes di ram e disco fisso. Dopo i doverosi apprezzamenti al modo in cui conducete questa meravigliosa rivista vi volevo sottoporre alcune domande.
1) Sono un appassionato di Wargames e di simulazione strategica. Ho notato che VG&CW in Italia è sicuramente la migliore rivista per questo tipo di videogames. Purtroppo in Italia non sempre i rivenditori sono propensi a distribuire giochi di questo tipo e quindi devo sempre fare i salti mortali per procurarmeli. Potreste darmi una mano in questa mia ricerca?
2) Ho notato che le nuove macchine della Commodore non sono, a mio avviso, state sufficientemente considerate dai produttori di videogames. Vi assicuro che l'hardware è molto buono, quindi come mai l'Amiga ha avuto una flessione così evidente?
3) Credete che sia logico che venda il mio 1200? Considerate che io disegno anche molto con programmi di paint e in questo caso trovo l'Amiga più competitivo di un PC.
4) Volevo anche fare una critica a coloro che vi hanno scritto, abbastanza ingiustamente, facendovi presente che l'Amiga CD 32 dovrebbe essere tenuto in considerazione da VG&CW, ma voi non lo fate perché siete pcisti.
Io ho un Amiga e anche un PC e non mi sono mai sognato di mettere in competizione le mie due macchine. Inoltre da molto tempo ormai VG&CW non si occupa più delle console, e Amiga CD 32 è una console quindi non rappresenta il target della rivista. Spero che rispondiate alla mia lettera dato che è non è la prima volta che vi scrivo. Un saluto anche a Mauro Pagani che reputo un redattore molto competente dal momento che so che la passione per il Wargame ci unisce.
MARCO MORESCHI, STRESA

A te come agli altri lettori vanno i nostri sentiti ringraziamenti per i complimenti alla nostra rivista. Per tutti i piantagrane che popolano le nostre linee telefoniche eccovi un utente modello che fa coesistere per il puro piacere del divertimento sia un PC che un Amiga. Marco non ha mai pensato di dar fuoco a uno dei suoi due elaboratori solamente per giustificare la presenza dell'altro, bravo Marco!!
1) Quello che dici è effettivamente vero, dato che questi giochi non sono sicuramente i più gettonati specialmente in Italia. Possiamo solo darti qualche dritta. Se possiedi una carta di credito, acquistare dagli Stati Uniti è effettivamente molto semplice e potrai trovare tutto il materiale disponibile. Se ti interessano sapere le modalità di acquisto in America telefona alla nostra redazione e chiedi di Mauro Pagani che saprà darti tutte le indicazioni necessarie. Se invece non possiedi una carta di credito puoi comunque trovare tantissimo materiale presso Masterpix di Busto Arsizio che importa direttamente dagli States, ti assicuriamo che rimarrai soddisfatto anche in termini di prezzi.
2) Abbiamo affrontato questo problema molte volte. Dobbiamo anche stare molto attenti anche a come ci esprimiamo perché altrimenti si rischia di urtare l'animo sensibilissimo del popolo amighista.
La causa principale è da ricercarsi essenzialmente dalla enorme produzione di videogames da parte delle aziende americane. Il PC viene privilegiato in America e questo fatto ha finito per contribuire in modo determinante anche in Europa. Con le macchine nuove si sperava che le conversioni da PC ad Amiga sarebbero aumentate ma, almeno fino ad ora, questo non è sempre successo. Speriamo che nel 1994 le macchine nuove di casa Commodore abbiano il giusto riconoscimento.
3) Giammai caro Marco!! Il tuo Amiga merita maggior considerazione anche da parte tua. Concordiamo con te che per il disegno a mano libera l'Amiga sia più versatile di un PC, ma vedrai che anche per gli altri settori del software si avranno novità molto interessanti.
4) Questa tua considerazione va girata a coloro che ci avevano fatto delle critiche in questo senso. Hai ragione tu nel dire che Amiga CD 32 è una console e che la Commodore spera di fare il pieno di consensi la dove Megadrive e SuperNintendo fanno il pieno. Crediamo che la Commodore con Amiga CD 32 saprà farsi adeguatamente valere anche nel mercato delle console.
Grazie per la tua lettera. Ciao!!!

Caro Videogame ti scrivo per avere alcune precisazioni per poter ottimizzare il mio sistema. Posseggo un PC 486 Dx a 33MHz con quattro megabytes di ram e un disco rigido da 120 Mb. Le mie domande sono queste.
1) Utilizzo prevalentemente il PC per programmi applicativi ma anche per giocare. Il mio problema è che i programmi sono ultimamente sempre molto grandi e quindi sono sempre a corti di spazio. Mi consigliate l'uti-

DEI LETTORI

lizzo di compressori per hard disk?
2) Se si, quali mi consigliate data la vostra esperienza?
3) Mi diletto anche nella programmazione e spesso e volentieri i compilatori mi richiedono grandi quantità di memoria bassa libera. Quali gestori di memoria mi consigliate?
4) Sto pensando anche all'acquisto di un CD-ROM; senza spendere una cifra esorbitante verso che cosa mi indirizzereste?
5) E' vero che Monkey Island III sarà presto disponibile?
6) A volte mi chiedo come fate a presentare una recensione di un'avventura e la sua soluzione nelle stesso numero. Siete gli unici in grado di fare una cosa del genere che secondo me è una cosa meravigliosa per tutti noi lettori. Chi si occupa di queste soluzioni riesce a trovare il tempo per dormire?
Rinnovando i complimenti vivissimi a quella che credo sia la migliore rivista di videogames (ma non solo) d'Italia vi lascio sperando in una vostra risposta.
P.S.: la qualità grafica della vostra rivista è decisamente superiore a tutte quelle presenti in Italia. Siete veramente impagabili!!
SIMONE "THE HAWK", DOMODOSSOLA

Caro Simone ci mandi letteralmente in estasi con gli apprezzamenti finali della tua missiva. Il nostro impegno nella qualità grafica è imperativo in ogni uscita e ci fa piacere che tu l'abbia notato.
1) Certamente ti consigliamo di ricorrere a software di compressione dinamica per hard disk. Se utilizzi molti programmi applicativi avrai senza dubbio un ottimo risultato in termini di compressione. E' d'obbligo qualche precisazione. Se utilizzi Microsoft Windows sarebbe opportuno installarlo su una partizione di disco non compressa. Questo perché è bene per la velocità e le prestazione del PC, che Windows non faccia lo swap dei dati su una parte di disco compressa, pena una riduzione delle prestazioni.
2) Ci sono diversi sistemi come DoubleSpace della Microsoft, rilasciato con il Dos, Stacker della Stac Electronics o Extradrive. Personalmente ti consigliamo la più recente versione di Stacker. Questo sistema di compressione è sicuramente il più collaudato attualmente in commercio e garantisce i migliori risultati in termini di velocità e compressione. Attenzione però a non pretendere grandi risultati se installi dei videogames che sono per la maggior parte già compressi all'origine.
3) Sicuramente il migliore è a nostro parere QEMM386 della Quarterdeck. Ti indirizziamo verso questo gestore anche se puoi ottenere buoni risultati sia dal EMM386 della Microsoft e presente nel Dos o 386MAX. Con QEMM386 avrai comunque i migliori risultati possibili.
4) Naturalmente verso un prodotto della Creative Labs. Se possiedi già una Soundblaster Pro, a un prezzo modico poco prezzo potrai avere un lettore di CD-ROM che ti darà delle ottime garanzie di prestazioni e affidabilità. Si può trovare anche qualcosa a minor prezzo, ma a nostro avviso la Creative Labs offre le proposte migliori.
5) Presto, molto presto!!
6) Non sempre siamo in grado di offrire un simile servizio ai nostri lettori ma a volte ci riesce. Abbiamo in redazione personale molto preparato sia nelle avventure che nei giochi di ruolo e che è in grado di risolvere un'avventura in tempi assai brevi. Ti assicuriamo che queste persone mangiano pane avventura tutti i giorni che ha creato il Signore ma che comunque riescono a trovare anche il tempo di dormire. Speriamo soltanto che questo superlavoro metta a repentaglio la salute dei nostri bravi redattori!!!
Simone, non ti resta che pensare alla prossima lettera che ci scriverai, per ora ti mandiamo un grosso bacione!!! Ciao!!!

per spedire le vostre lettere indirizzare a:
LE PAGINE DEI LETTORI
videogame & computer world
VIA DI VITTORIO 1
20017 RHO MI
oppure alla Hot line
BBS S.DONATO
tel. 02 510556

Provati p

GREAT 20th CE



GREAT 20th CENTURY ARTISTS
OPERA MULTIMEDIA
CD-ROM
PREZZO: L. 119.000
VALORE GLOBALE:
90%

Finalmente un CD-ROM in italiano, sì avete capito benissimo la voce che sentite parla in italiano, incredibile ma vero!
Questo CD è una raccolta di opere d'arte, di quadri e sculture dei maggiori autori del ventesimo secolo.
Vi ritroverete davanti i lavori di Folon, Carrà, Cascella, De Pisis, Greco, Guttuso, Baj, Botero, Manzù, De Chirico e tanti altri ancora. Sul CD sono raccolti i dati di oltre 160 opere figurative contemporanee di 87 differenti autori. Tutti i quadri e le sculture hanno una loro scheda che vi mette in condizione di avere informazioni aggiuntive sull'opera in oggetto e sul suo autore. Le opere in questione sono quelle della collezione privata Olivetti, che non è aperta al grande pubblico, quindi sarete tra i pochi privilegiati che potranno visionare per la prima volta questi fantastici doni dell'ingegno umano.

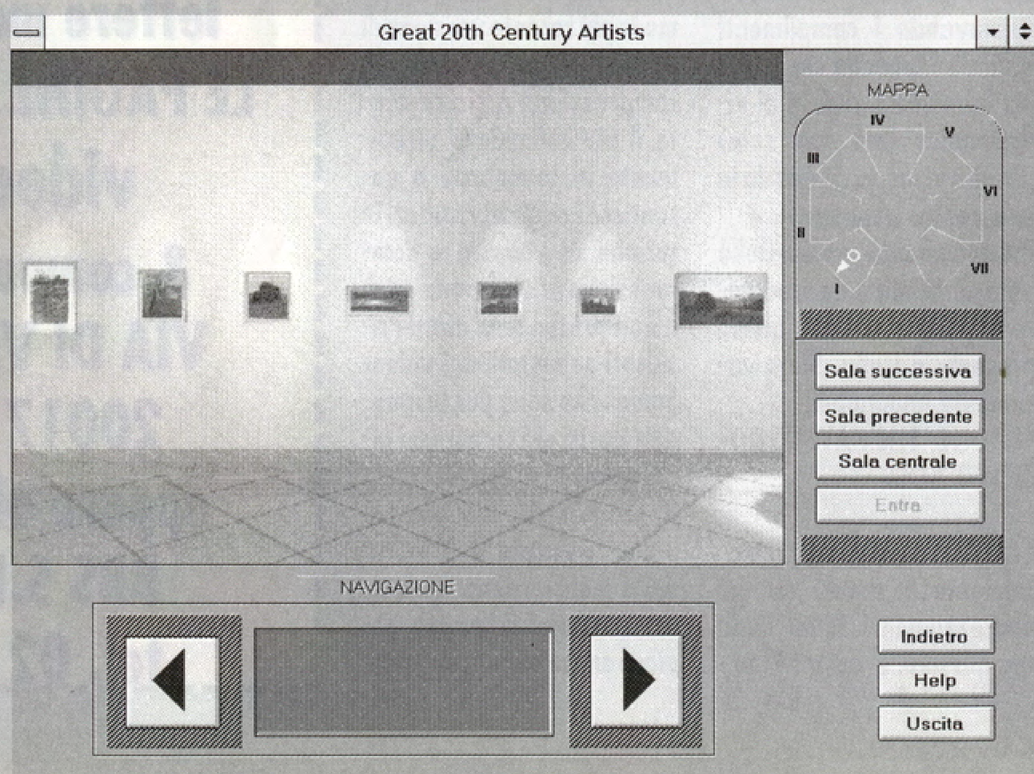
Una volta installato il programma, che gira sotto WINDOWS 3.0, cliccando sull'apposita icona, entrerete in una galleria d'arte strutturata su varie sale, ognuna delle quali contiene svariate opere d'arte. Vi basterà cliccare sull'oggetto interessato per vederlo comparire sullo schermo con la sua scheda di presentazione, contenente tutti i dati salienti dell'opera in esame.

In pratica questa collezione d'opere d'arte non è strutturata come un libro o una enciclopedia, ma come un vero e proprio museo che potrete visitare con calma, senza pagare il biglietto d'entrata.

Spostarsi da una sala all'altra della pinacoteca è semplicissimo, basta cliccare con il mouse sulla stanza interessata e in un batti baleno vi ritroverete davanti al quadro che preferite.

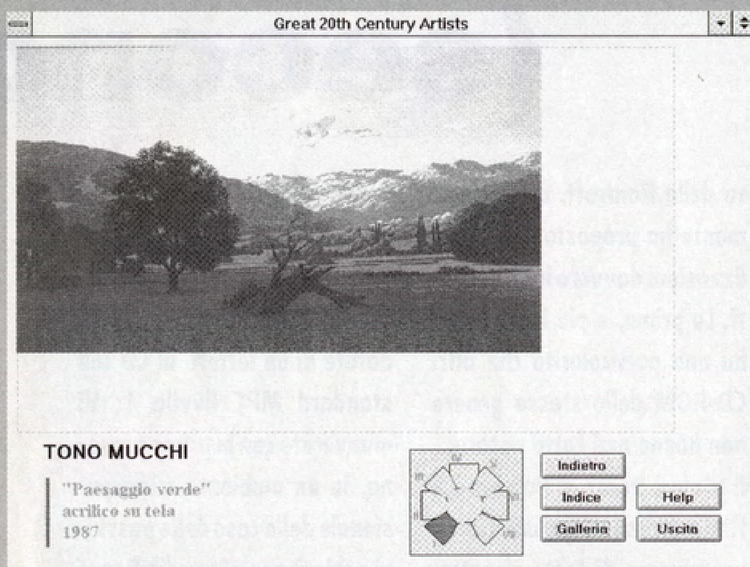
Come già detto il programma gira sotto WINDOWS, il che vi permette di sfruttare tutte le immagini e i dati contenuti sul CD con altri programmi applicativi. Tutto ciò è veramente eccezionale se si vogliono fare ricerche sull'arte contemporanea. Questo CD infatti è anche un importante compendio scolastico che permette di studiare divertendosi.

Il pacchetto è interamente in italiano, il che comporta una

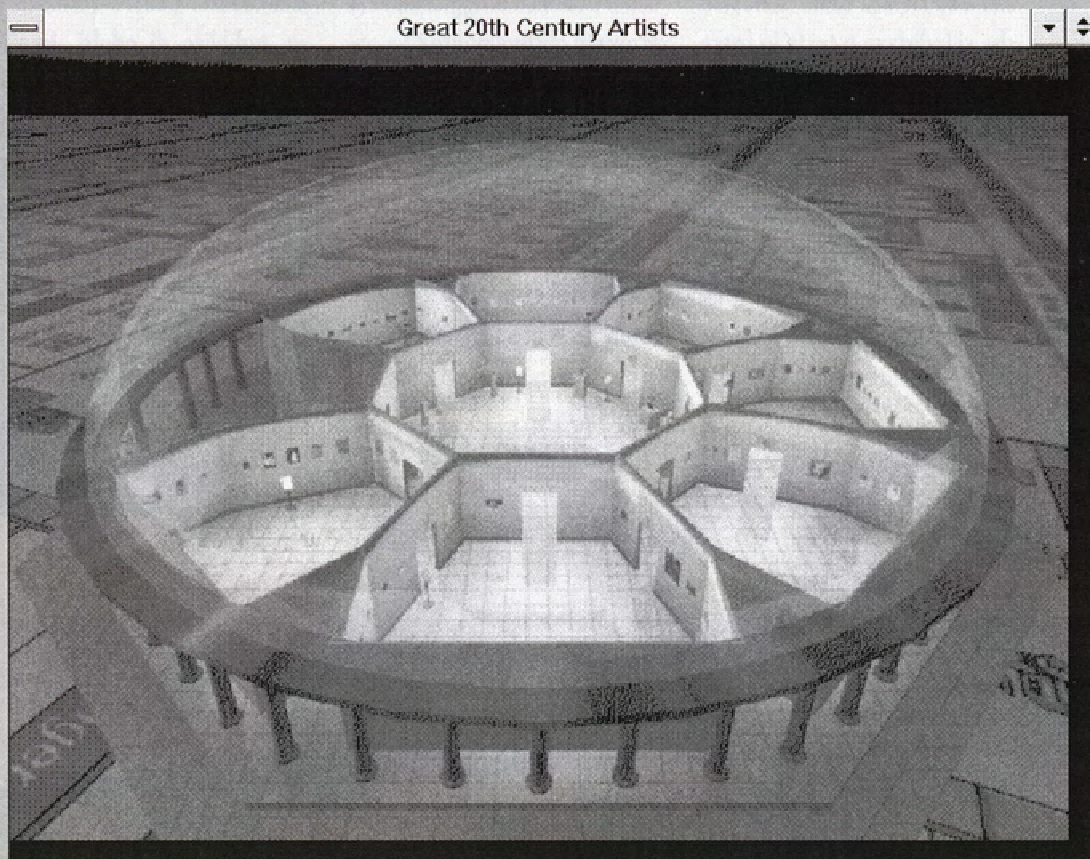


...er Voi!!!

...NTURY ARTISTS



maggior facilità nella consultazione delle schede riguardanti gli artisti.
Per far girare il programma occorre possedere un computer abbastanza veloce, almeno un 386 con 4 mega di ram. La grafica è abbastanza buona, anche se si poteva fare di più, la risoluzione usata è la classica 640 per 480 pixel a 256 colori. Se avete WINDOWS settato in maniera differente vi conviene modificarlo per farlo girare alla risoluzione richiesta dal programma, se WINDOWS gira a risoluzioni superiori l'immagine occuperà solo una porzione del video. Se vorrete vedere le immagini a tutto schermo dovrete cliccare ogni volta sull'apposito bottoncino, posto a destra nell'angolo superiore.
Il programma è stato fatto utilizzando il TOOLBOOK della Asymetrix Corporation e il VIDEO della Microsoft. Questi due software sono state le basi sulle quali i programmatori hanno poi creato questo primo CD-ROM interamente in italiano, che non mancherà di stupire tutti gli utenti, soprattutto per gli speech che ci accompagnano all'entrata nella galleria d'arte.
I GRANDI ARTISTI DEL '900 segna l'inizio di una nuova era, finalmente CD ideati appositamente per noi Italiani, anche se per ora si tratta solo di arte e non di una enciclopedia vera e propria, magari di scienze o di carattere generale.
Questo programma è utile soprattutto nelle scuole, dove molti studenti potranno divertirsi imparando a conoscere le bellezze nascoste del nostro paese.



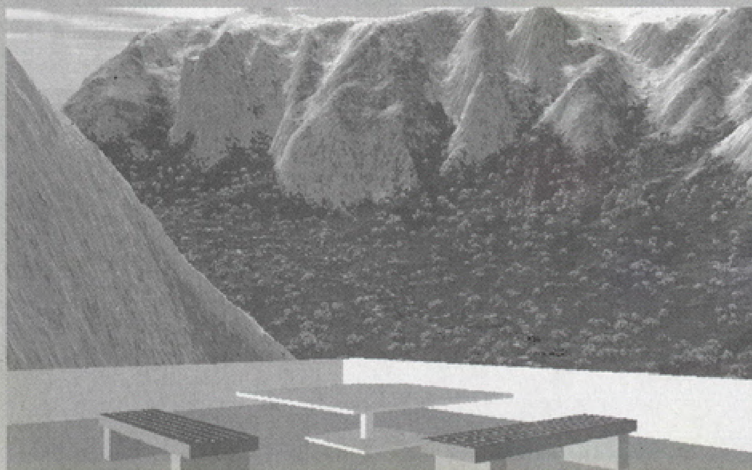
L'EDITO

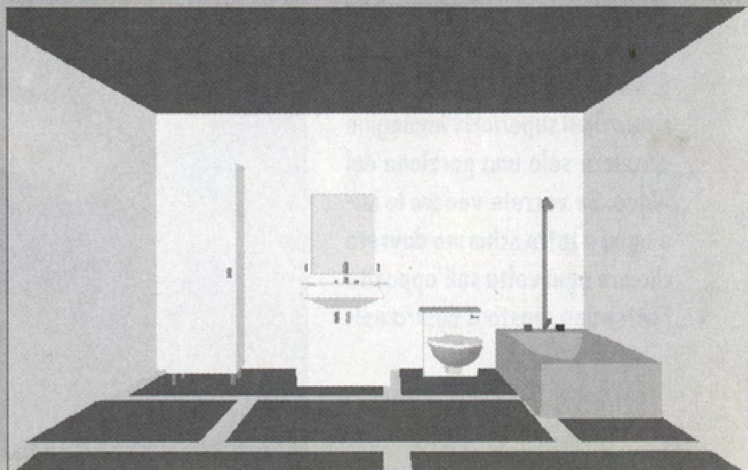
HARDWARE (second

In redazione abbiamo deciso di dividere il compito di questa particolare recensione tra due redattori diversi per una visione completa delle cose. Da quando il CD-ROM è entrato prepotentemente come accessorio fondamentale di ogni PC, uno dei generi più gettonati dagli utenti più grandicelli è stato, oltre al videogame, anche il CD a contenuto erotico. Per una rivista come la nostra che si indirizza a tutte le fasce d'età, questo argomento è leggermente spinoso da trattare. Sicuramente non è sulla nostra rivista che troverete immagini adeguate per descrivere questo tipo di genere ma sarebbe stupido da parte nostra, ignorarlo completamente. In effetti se andaste a considerare i volumi di vendita di materiale su CD-ROM da un qualsiasi negoziante, il risultato potrebbe addirittura sconcertarvi. Il mercato che hanno le produzioni di tipo erotico sta raggiungendo livello così paurosi che noi stessi facciamo fatica a crederci. E allora che vergogna dovremmo avere nel trattare materiale di questo tipo, dato che il pubblico maggiorenne lo acquista abitualmente? Se andate ad informarvi cosa il mercato d'oltre oceano offre in questo campo, probabilmente vi spaventate.

In questo articolo trattiamo due produzioni di una casa americana che si sta facendo strada in questo strano mondo. Si tratta della Romsoft, che ultimamente ha proposto delle realizzazioni davvero interessanti. La prima, e più imponente, ha una particolarità che altri CD-ROM dello stesso genere non hanno mai fatto notare.

Il titolo è Doors of Passion è il titolo stesso vi garantisce un programma di tutto rispetto. Questo CD-ROM contiene circa 556 megabytes di immagini e animazioni adatte soltanto a un pubblico di adulti. Inutile quindi scandalizzarsi dal momento che i rivenditori con questo genere di CD. Door of Passion è un CD rom erotico, multimediale che si propone come una piccola avventura tra le porte di una casa di forti passioni. Doors of Passion utilizza un drivers VESA standard per poter girare i 640x400 a 16 e 256 colori e richiede macchine particolarmente veloci dotate di un lettore di CD con standard MPC livello 1. Vi muoverete con in prima persona, in un ambiente tridimensionale della casa delle passioni e chissà quale incredibili cose troverete nelle sue stanze. Crediamo sia inutile specificare che tipi di incontri farete nelle stanze di questa strana casa ma assicuriamo ai più grandicelli che questi incontri non vi deluderanno certamente. In Doors of Passion potrete trovare anche una buona dose di umorismo e comicità che contribuiscono a dare al prodotto una veste più divertente e simpati-





ORIALE

E HARDCORE (a parte)

ca. Graficamente il prodotto è di sicuro valore, sia nella realizzazione delle animazioni sia in quella della grafica in generale. I colori sembrano ben sfruttati e la fluidità dell'animazione è certamente garantita. Anche la parte audio rappresenta un dato di valore ineccepibile. Sempre perfettamente sincronizzata con la grafica offre buoni spunti critici. La musica è stata digitalizzata in modo sopraffino e sfrutterà adeguatamente le capacità delle vostre schede sonore. Anche la parte parlata è stata campionata molto bene e sebbene Doors of Passion è un prodotto certamente singolare possiamo comunque esprimere un buon giudizio critico.

Se quindi siete interessati a questo tipo di produzioni, la Romsoft è la vostra ideale azienda produttrice. Se qualcuno di voi ha storto il naso in presenza di un articolo come questo, lasciateci affermare che la nostra redazione cammina insieme al proprio lettore. Se il CD-ROM erotico viene fatto oggetto di forti richieste da parte del pubblico, ebbene noi ci adeguiamo consigliando anche in questo campo i prodotti migliori, senza falsi pudori in un mondo che si sta avvicinando al secondo millennio.

Un altro prodotto della stessa casa, la Romsoft, è quello che porta il titolo di Extreme Delight. Il target di questo CD-ROM e quindi anche i costi, sono diversi dal precedente. In questo caso siamo di fronte a uno slideshow di genere erotico al quale è stata aggiunta anche una parte audio appropriata. Extreme Delight contiene immagini di vario tipo e di vari formati, dotate di audio diremmo "particolare". Anche questa è una buona produzione Romsoft anche se non paragonabile a quella di Doors of Passion. Se siete interessati soltanto a immagini, allora Extreme Delight ha un'ottimo rapporto di prezzo e qualità.

Speriamo che trattando materiale di questo tipo non vi siate scandalizzati oltre misura e altresì speriamo di non aver preoccupato le mamme dei più piccoli. Confidiamo sinceramente che i rivenditori facciano adeguatamente la loro parte professionale e non vendano questo tipo di materiale ai minori di diciotto anni. Se tutti facciamo bene il nostro mestiere le cose vanno sempre per il meglio.

Corrado Capretti



L'EDITO

A.A

CALZE IN AVO

Scusatemi per aver intitolato questo Editoriale con un messaggio personale, ma non essendoci su VG&CW delle pagine dedicate alla compravendita di oggetti di qualsiasi tipo, ho dovuto arrangiarmi come meglio potevo.
E' proprio per questo che rinnovo il mio annuncio chiedendovi se avete a disposizione due o tre calze d'avorio, preferibilmente dello stesso colore, in buono stato, tenute sempre in box. Acquisto pagando in contanti o permuto con vecchia dentiera di famiglia, tramandata di generazione in generazione, dall'altissimo valore affettivo. Cedo dentiera in blocco con vermi e tartaro.
Vendo anche separatamente ometti modello Tintoria Concetta, inoltre svendo a prezzo simbolico l'urna contenente il mio povero vicino di casa, la figurina di Cuccureddu (campionato 1987-88), una zolla del campo di calcio dell'oratorio, tubetto vuoto di dentifricio anti tartaro, cravatta modello Sandro Ciotti con simpatici motivetti e tonalità giallo-marrone.
Se siete interessati potete telefonarmi ad ore pasti e chiedere di Corrado Capretti: è la mia segretaria che si occupa delle Public Relations.

A questo punto è necessario passare al vero tema di questo Editoriale.
Il tema principale di questo Editoriale è: ho disperato bisogno di acquistare delle calze in avorio, credo che l'abbiate già capito, ma penso tuttavia di dover passare a trattare un altro argomento se voglio che almeno qualche lettore giunga al termine di questo articolo.
Tenterò quindi di narrarvi una storia che vi trasmetterà un sacco di emozioni alle ore 20.30.

Era la notte di Halloween e, come vuole l'usanza, i bambini del quartiere si travestivano e andavano di porta in porta a chiedere dolci. Alcuni di loro sono tutt'ora travestiti e vanno in giro di notte, proprio come nella notte di Halloween, adottando pseudonimi femminili: che strani i giovani d'oggi. Ma torniamo alla nostra storia.
La città era invasa di zucche vuote, non è una novità, ce n'erano alcune inanimate e altre un po' più animate. E' facile riconoscere le zucche vuote inanimate da quelle animate: le prime emettono luce, mentre le seconde emettono versi.
Ero preparato a riceverli. Sapevo che da un momento all'altro sarebbero arrivati anche da me.
Stavano trasmettendo una commovente telenovela quando alla mia porta bussò una persona grassa, pallida, che voleva mischiarsi tra giovani innocenti. Ma non ci cascai, non ci misi tanto a riconoscerlo. Voleva ingannarmi con un travestimento da Marilyn Monroe, ma il mio sguardo acuto e il mio spirito d'osservazione non si lasciarono sfuggire i lunghi baffi che fuoriuscivano dal fondo tinta.
Era proprio lui. Era il ciccione anemico del quartiere.
-Cosa ci fai qui brutto 'Pallore Gonfiato'?-, gli chiesi improvvisamente.
Lui rimase atterrito e senza parole.
Dopo un breve periodo di silenzio, durante il quale il mio sguardo non smetteva di penetrarlo, la losca figura ribattè:
-Buongiorno Signora, vorrei rubarle un po' di tempo per parlarle di nostro Signore...-.
-Non ho tempo.- lo interruppi bruscamente, -Non ho tempo per queste cose, ho il sugo sul fuoco!-.
Dovetti mentire, ma era necessario.
Non potevo credere alle mie orecchie: il ciccione, da tifoso Sampdoriano era diventato un Testimone del Genoa.
Trascorse un manciata di istanti, dopodichè lui replicò:
-Signora, non menta, Tamarindo-.
-Oh, mio Dio, mi ama sul serio? Non ci posso credere, che bella notizia che mi ha dato signorina: ho sempre amato Rindo.-, esultai.
-Non sono signorina, sono felicemente sposato-, rispose alterato. Fu allora che mi accorsi della sua data di scadenza stampigliata sul vestito: Da consumarsi preferibilmente entro il 14-8.
-Ma signorina, lei è scaduta, si stà alterando...-, esclamai tutto sconvolto.
-La smetta di chiamarmi signorina e poi si calmi che è tutta sconvolta-
Risposi immediatamente: -A parte il fatto che è mezz'ora che mi chiama signora, sarebbe anche ora che la smettesse. Inoltre lo so che sono tutto sconvolto, l'ho appena scritto!-
-Mi scusi signora, non me n'ero accorto-
-Smettila di chiamarmi signora-, cominciavo ad arrabbiarmi.
-E lei mi dia del 'Lei', comunque se non posso chiamarla 'Signo-

ORIALE

.A.A.

RIO CERCANSI

ra', come devo chiamarla?-
-Clotilde è un bel nome: puoi usare questo.-
Anche lui cominciava ad arrabbiarsi: -Clotilde, mi dia del 'Lei'.-
-Quanto gliene serve?-
-Ma, direi un etto e mezzo, bello magro mi raccomando!-, rispose immediatamente.
-Le serve altro?-, gli chiesi.
-Si, dunque, ce li ha ancora quei dadini di forfora impanati e surgelati?-
-No, mi spiace, mi dovrebbero arrivare domani.-
-D'accordo, quanto le devo?-
-Sono 123 dollari-
La faccia del ciccione cambiò espressione: -Così tanto?-
-Mi spiace signorina, ma ultimamente il governo ha imposto nuove tasse...-
Il ciccione cominciava a ribollire: -La smetta di chiamarmi signorina!-
-Come vuole che la chiami?-, ribattei pronto.
-Clotilde è un bel nome: puoi usare questo.-
-Clotilde, mi dia del 'Lei'.-
-Quanto gliene serve?-
-Ma, direi un etto e mezzo, bello magro mi raccomando!-, risposi immediatamente.
-Le serve altro?-, mi chiese.
-Si, dunque, ce li ha ancora quei dadini di forfora impanati e surgelati?-
-No, mi spiace, mi dovrebbero arrivare domani.-
-D'accordo, quanto le devo?-
-Sono 123 dollari-
-Così tanto?- esclamai.
I ruoli cominciavano a ribaltarsi. Ci accorgemmo così entrambi che dovevamo dare una svolta definitiva a questa discussione.
Presi io l'iniziativa: -Posso darle del 'Te'?-
-Sì, grazie, con una fettina di limone-, rispose Clotilde.
-Non intendevo quello, comunque si accomodi-
-Posso accomodarmi?- chiese Lui.
-Ma mi prende in giro?-, ribattei.
-Non mi permetterei mai,- rispose Clotilde - anzi visto che è già da un po' che parliamo, potrei darle del 'Tu'?-
-Su, gruziu, cun unu futtunu du lumunu-, ribattei prontamente.
-Ma che diavolo stai blaterando, Clotilde?-
-Clotilde? Ho già sentito questo nome-, replicai.
-Certo, è il tuo nome!-
-Vedo che mi stà dando del 'Tu', Clotilde-, gli dissi.
-Clotilde? Ho già sentito questo nome-, replicò.
-Certo, è il tuo nome!-, risposi immediatamente.
-Ma che coincidenza, ci chiamiamo entrambi Clotilde-
-Io non mi chiamo Entrambi Clotilde-
Anche lui, Clotilde, capì che la situazione ci stava sfuggendo di mano, quindi decise di dare la svolta decisiva al discorso.
Dopo brevi istanti di silenzio Clotilde mi chiese: -Vuole uscire con me qualche sera?-
-Mi dia pure del 'Tu'. Comunque lei mi ha detto di essere felicemente sposato, quindi perchè mi fa una proposta di questo tipo?-, ribattei.
-Ti ho mentito-
-Ah, bene. E io dovrei uscire con un menzognero?-
Lui abbassò la testa, quasi come se non volesse più incontrare il mio sguardo.
-Hai pienamente ragione, ma l'ho fatto a fin di bene. Quando vado di casa in casa non voglio avere coinvolgimenti sentimentali. E' per questo che dico di essere sposato.-
-E' un buon motivo- lo rasserenai.
Il suo sguardo si rialzò. Clotilde ricominciò: -Ma non mi avevi detto di avere il sugo sul fuoco?-
-Ehm, dunque, sai... Beh, vedi, ebbene sì, ti ho mentito, ma l'ho fatto a fin di bene, volevo darti l'idea di essere una brava cuoca-
-Ti perdono-
Per riaccomodare le cose lo invitai ad entrare.
-Ma sono già dentro-, mi rispose.
-Oh, scusa, sono distratto. Beh, ti andrebbe di vedere una telenovela con me? E' già iniziata, ma è molto commovente.-
-Buona idea- disse Clotilde.
-Posso svelarti una cosa?- chiesi a Clotilde.
-Certo dimmi pure-
-Te l'ha mai detto nessuno che assomigli a Marilyn Monroe?-, gli confidai.
-Ti ringrazio per il complimento, ma adesso prima di vedere la fine della telenovela, perchè non mi racconti l'inizio?-
-Certamente. - risposi tutto contento - La storia inizia così: Era la notte di Halloween e, come vuole l'usanza, i bambini del quartiere si travestivano e andavano di porta in porta...-
Continuai così a narrare a Clotilde la bellissima storia.
Vi starete ora chiedendo qual'è il finale di questo struggente racconto.
Beh, non lo so ancora, devo vedere il finale della telenovela. Lasciatemi andare adesso, devo anche dare un'occhiatina al sugo, altrimenti si brucia.
Naturally,

Ivan Notaristefano

L'EDITO

ELEMENTI

- terza

Nel numero precedente abbiamo preso in esame alcuni tipi di variabili, trattandole come entità esclusivamente numeriche.
In realtà le variabili, nel Pascal, possono essere considerate come caratteri singoli oppure come stringhe (ossia un insieme di caratteri alfanumerici).
La sola cosa che cambia trattando questo tipo di variabili, è la loro dichiarazione. Vediamo subito, senza lunghe premesse, come potremmo realizzare un programma che contenga variabili di tipo carattere e stringa.
Potremmo prendere in considerazione un programma che sia in grado di contare il nmuero di volte che un determinato carattere compare in una stringa. Ecco come:

```
program CONTA_CARATTERE;
uses CRT;
var CARATTERE: char;
   STRINGA: string[50];
   CONT,I: integer;
begin
        clrscr;
        writeln('Inserisci la stringa:');
        readln(STRINGA);
        write('Inserisci il carattere da cercare: ');
        readln(CARATTERE);
        CONT:=0;
        for I:=1 to length(STRINGA) do
                if STRINGA[I]=CARATTERE then CONT:=CONT+1;
        if CONT=0 then write(CARATTERE,' non compare.')
                else write(CARATTERE,' compare ',CONT,' volte.');
        readln;
end.
```

Analizziamo ora tutti i nuovi elementi introdotti con CONTA_CARATTERE. Come potete notare, la variabile CARATTERE è di tipo 'char' (ossia carattere), questa, come tutte le altre parole scritte in minuscolo, è una parola riservata, vale a dire che nessuna variabile potrà assumere questo nome. Per quanto riguarda la variabile STRINGA, oltre a dichiararla come 'string', dobbiamo inserire il numero massimo di caratteri che questa può assumere. Nel nostro caso abbiamo dichiarato 50 come valore ma potevamo dichiararne fino ad un massimo di 255. Quando inseriamo la stringa, dunque, possiamo introdurre al massimo 50 caratteri alfanumerici, vale a dire che potremo digitare lettere, numeri e altri caratteri come punteggiatura, parentesi, etc.
CARATTERE potrà invece assumere un solo carattere alfanumerico.
Una volta inizializzate tutte le variabili, vediamo il funzionamento dell'algoritmo.
La variabile CONT, che fungerà da contatore, viene azzerata. Poi possiamo notare la presenza di un ciclo 'for' che va da 1 a 'length(STRINGA)'. Vale a dire che la funzione 'length' stabilisce la lunghezza della variabile di tipo string messa tra parentesi, nel nostro caso questa istruzione servirà ad eseguire il ciclo un numero di volte pari alla lunghezza della variabile STRINGA. Se ad esempio la stringa che vogliamo analizzare è 'Videogame & Computer World', il ciclo verrà eseguito 26 volte.
Ora non ci resta che esaminare uno alla volta tutti i caratteri della stringa e confrontarli con la variabile CARATTERE. Per far ciò è necessario che sia specificata la posizione del carattere della stringa da esaminare. Nel Pascal questo avviene ponendo tra parentesi quadre la posizione. Se ad esempio vogliamo individuare quante volte compare il carattere 'e' nella stringa 'Videogame & Computer World', alla fine del ciclo, CONT avrà assunto il valore 3, in quanto STRINGA[I] sarà uguale a CARATTERE (nel nostro caso ='e') solamente tre volte.

Passiamo ora ad introdurre un nuovo concetto, ossia quello di Array. L'Array è un tipo di variabile che ci permette di esaminare una serie di dati dello stesso tipo. L'array è una variabile strutturata, infatti il termine anglosassone sta proprio ad indicare una disposizione ordinata. Come in matematica, gli array possono essere unidimensionali o bidimensionali. I primi assumono anche il nome di vettori, mentre gli array bidimensionali vengono anche chiamati matrici.
Per fare un esempio che possa giustificare l'utilizzo dell'array, pensiamo di dover esaminare una serie di molti valori interi e controllare se tra questi compare un valore ben preciso. Se il valore da cercare esiste nella 'lista' di valori, bisogna segnalare all'utente in quale posizione della 'lista' si trova. Mettiamo il caso che il numero massimo di valori che possiamo esaminare sia 100. Se utilizzassimo delle variabili normali, per risolvere il problema, dovremmo inizializzare ben 100 diverse variabili. Con l'array, invece, il problema diventa molto più semplice, in quanto i valori all'interno hanno un posto ben preciso, facilmente individuabile. Ecco come potremmo realizzare il programma sfruttando un array unidimensionale:

```
program RICERCA;
uses CRT;
const MAX=100;
var VALORI: array [1..MAX] of integer;
```

ORIALE DI PASCAL

parte -

```
    NUMVAL,I,VAL: integer;
begin
        clrscr;
        repeat
                write('Quanti valori devi inserire?: ');
                readln(NUMVAL);
        until (NUMVAL>=0) and (NUMVAL<=MAX);
        for I:=1 to NUMVAL do
        begin
                write('Inserisci il ',I,'° valore: ');
                readln(VALORI[I]);
        end;
        write('Quale valore vuoi cercare?: ');
        readln(VAL);
        for I:=1 to NUMVAL do
        if VALORI[I]=VAL then writeln('Posizione ',I);
        readln;
end.
```

Esaminando il programma RICERCA possiamo notare innanzitutto che la dichiarazione dell'array avviene con la dichiarazione tra parentesi quadre della quantità di valori che l'array potrà contenere, quindi bisogna dichiarare il tipo che dovrà assumere. Nel nostro caso, quindi, a VALORI potranno venire associati al massimo 100 valori di tipo intero.
NUMVAL indica il numero di valori che verranno introdotti dall'utente, mentre VAL sarà il valore che dovremo ricercare. Durante la fase di ricerca, qualora il valore venisse trovato una o più volte verrà indicata la posizione in cui VAL esiste, altrimenti non verrà segnalato niente.

Per farvi capire come possa essere impiegato l'uso di un array bidimensionale, farò riferimento alla tavola pitagorica. Nel programma che segue, verranno stampate su monitor le tabelline dall'1 al 10. L'array bidimensionale mi permetterà di eseguire il programma con un numero veramente piccolo di istruzioni.
Ecco come:

```
program TABELLINE;
uses CRT;
var TAB: array [1..10,1..10] of byte;
   I,J: byte;
begin
        clrscr;
        for I:=1 to 10 do
        begin
                for J:=1 to 10 do
                begin
                        TAB[I,J]:=I*J;
                        write(TAB[I,J]:4);
                end;
                writeln;
        end;
        readln;
end.
```

Come potete notare, per realizzare il programma TABELLINE, ho utilizzato un array bidimensionale, in quanto nella dichiarazione della variabile TAB ho indicato due scale di valori. In definitiva potremmo considerare la matrice come la struttura di una battaglia navale, avremo quindi bisogno di due coordinate per individuare un punto ben preciso. E' per questo motivo che è stato indispensabile utilizzare due cicli 'for' per eseguire il programma. Anche per l'inizializzazione della matrice dobbiamo specificare la posizione di ogni singola 'cella'. L'istruzione 'write(TAB[I,J]:4)' indica la posizione in cui stampare il risultato. ':4' rappresenta infatti la tabulazione.
Per quanto riguarda il tipo delle variabili usate, se fate riferimento all'articolo apparso sul numero scorso, potete accorgervi che il tipo Byte occupa meno spazio in memoria. Nella realizzazione di TABELLINE sapevamo già infatti a priori che le variabili non avrebbero mai assunto un valore superiore a 100, era quindi superfluo usare il tipo integer.
In realtà, con programmini di questo tipo non è molto importante risparmiare memoria, ma è bene abituarsi già da ora a stilare programmi che occupino il minor spazio possibile e richiedano un tempo minimo di esecuzione (vale a dire che è preferibile utilizzare il minor numero di istruzioni possibile per il programma).

Per questo numero credo di aver finito.
Prima di concludere, però, preferirei ricordarvi che sono a vostra disposizione per chiarire eventuali dubbi che sono sorti in seguito a questi miei articoli. Non ho infatti la presunzione di sostenere che quanto ho scritto finora sia stato comprensibile a tutti. E' quindi per questo che vi invito a scrivermi sulle Pagine dei Lettori per pormi i vostri quesiti, i quali riceveranno sicuramente una risposta.
Vi rimando alle prossime.
Ovviamente,

Ivan Notaristefano

L'EDITO

*** Specia

Nello Speciale BBS di questo mese parleremo di una utility che con i BBS non ha niente a che vedere, riteniamo però, sia molto utile a tutti i sysop di BBS.

L'utility in questione si chiama SHEZ, la versione presa in esame è la 9.0 anche se sappiamo che è uscita una versione più aggiornata che dovrebbe corrispondere alla 9.4.

Innanzitutto, per far funzionare lo Shez bisogna procurarsi anche le seguenti utility complementari:

PKZIP e PKUNZIP PKUNPAK e PKPAK LHARC o LHA ZOO ARC ARJ SCAN della McAffe Qedit List

Questi compattatori sono reperibile nelle loro ultime versioni anche sulla nostra BBS di S.Donato che vogliamo ricordare a cambiato il suo numero telefonico, ora risponde infatti allo 02/510556.

Spieghiamo ora in dettaglio cosa è in grado di fare questa utility:

Lo Shez è una Shell che facilita l'uso di programmi di compressione e decompressione dati, senza adoperare i vari parametri che vengono riportati nei file di aiuto dei compattatori stessi.

Il programma si occupa appunto di impostare i comandi con tutte quelle informazioni atte a far funzionare le utility sopra citate al meglio. Una delle funzioni più utili è quella di controllo dei virus all'interno di un file compresso, prevenendo così il contagio nel vostro sistema.

Vediamo ora com'è possibile eseguire questa operazione:

Tutti sappiamo che i virus iniziano a contagiare altri file al momento della lora esecuzione, a volte in file .ZIP o .ARJ, convertiti in .EXE, il virus può essersi allocato proprio nella parte eseguibile del file compresso. Richiamando l'eseguibile il virus potrebbe andare subito a contagiare i file non ancora infetti.

Lo SHEZ con l'apposito comando ALT-Z va a scompattare temporaneamente il file nella directory assegnatagli con il comando SET SHEZEX=<dir_name> e controlla tutti i file con estensione .COM, .EXE ed OVL, cancellandoli immediatamente nel caso ve ne sia qualcuno infetto.

Ricordiamo a tutti i Sysop, e non, che è meglio verificare i file che vi vengono inviati prima di provarli, dando così più sicurezza agli utenti o agli amici che vengono a prelevare file dal vostro BBS.

Nel pacchetto zippato dello Shez sono contenuti i seguenti file:

SHEZ	CFG	1762	27/10/93	12.51	File dati per Configurazione
SHEZ	EXE	237264	11/05/93	6.08	Eseguibile del Programma
SHEZ	HLP	30564	11/05/93	6.17	Aiuto con tasti F1
SHEZ	ICO	766	11/05/93	6.08	Icona per Windows
SHEZ	PIF	545	11/05/93	6.08	File di partenza per Windows
SHEZ	REF	6572	11/05/93	6.18	Documentazione shez
SHEZ	REG	4494	11/05/93	6.08	Come registrare shez
SHEZ	REV	10974	11/05/93	6.08	Ultime modifiche
SHEZ2	ICO	766	11/05/93	6.08	Icona 2 per Windows
SHEZ3	ICO	766	11/05/93	6.08	Icona 3 per Windows
SHEZCFG	EXE	59230	11/05/93	6.08	Eseguibile di configurazione
SHEZCFG	LST	1276	15/06/93	14.13	Configurazione ascii

Avvio di Shez..

Creare una directory di nome SHEZ e copiategli dentro i file sopra citati. Richiamare il file SHEZCFG.EXE e vi apparira la schermata come in fig 1.

```
art01.txt   | ←↑→↓ PgUp PgDn Home End | Find Next Print Hibit Wrap Esc |  34%
    WILL APPEAR IN COLOR IF YOU ARE USING A COLOR MONITOR.

         [SHEZ 9.0 CONFIG MENU]
  Color setup
    1) Default color set
    2) Customize color set
    3) Black & White color set
    4) Monochrome set
  5) Programs setup
  6) Additional setup information
  7) Memory setup information
  8) Reserved
  9) Registration number installation
  A) Save configuration info.
  *) Create file SHEZCFG.LST
     (ASCII DUMP OF CONFIG INFO.
     [Press Option letter or ESC=EXIT]
```

ORIALE

le BBS ***

Le prime 4 opzioni riguardano la configurazione dei colori, le rimanenti vi faranno accedere a tutti i rimanenti parametri dello SHEZ. La fase più importante dell'installazione è la numero 5; nella figura che segue capirete molto meglio come configurarlo.

```
art01.txt     | ←↑→↓ PgUp PgDn Home End | Find Next Print Hibit Wrap Esc |   44%
═══════════════════[Compression Programs to use 1 of 2]═══════════════════
  Zip-Program:C:\PATH\PKZIP.EXE
Unzip-Program:C:\PATH\PKUNZIP.EXE
ZipZexe-PGM:  C:\PATH\ZIP2EXE.EXE
ZIP-Version #:204       UNZIP-Version #:204

  ARC-Program:C:\PATH\PKARC.EXE
Unarc-Program:C:\PATH\PKXARC.EXE

LHARC-Program:C:\PATH\LHA.EXE
    Version #:213

  ARJ-Program:C:\PATH\ARJ.EXE
    Version #:239

  ZOO-Program:C:\PATH\ZOO.EXE
    Version #:210

  PAK-Program:

Y:Allow PKZIP/UNZIP to use EMS memory? (Y or N)
Y:Allow PKZIP/UNZIP to use XMS memory? (Y or N)
Y:Allow PKZIP/UNZIP to use DPMI? (Y or N)
══[TAB or ENTER next field BACKTAB or UPCURSOR prev field] F10=Save
```

Al posto del comando PATH aggiungere il nome della directory dove risiedono i vostri compattatori.

```
art01.txt     | ←↑→↓ PgUp PgDn Home End | Find Next Print Hibit Wrap Esc |   54%
══════════════════════[OTHER PROGRAMS TO USE]══════════════════════

    Edit-Program:C:\PATH\Q.EXE
   Program-parms:

 Use internal QUICKVIEWER as default viewer?(Y or N):Y

 Viewing-Program:C:\PATH\VPIC.EXE
   Program-parms:

   Virus-Program:C:\PATH\SCAN.EXE
   Program-parms:
Scan all files or executables only?E   (A or E)

══[TAB or ENTER next field BACKTAB or UPCURSOR prev field] F10=Save
```

Si possono anche assegnare delle variabili ambiente che andiamo ora ad elencare:

SET BIOS=Y : Forzano shez all'uso del bios per la scrittura a video

SET MONO=Y : Forzano shez al funzionamento in modo monocromatico.

SET SHEZEX=C:\COMP : Imposta la directory di estrazione permanete dei file .

SET SHEZWORK=C:\SHEZ : Directory di lavoro di shez.

SET SHEZCMT=C:\SHEZ\COMMENT.DAT : Specifica il file commenti da aggiungere hai file compressi.

SET SHEZCFG=C:\SHEZ : Dove puo' trovare il file di configurazione. SET SHEZEV=C:\ED\Q.EXE : Specifica l'uso di visualizazione generica.

SET SHEZEV.GIF=C:\VPIC $F
SET SHEZEV.PCX=C:\VPIC $F
SET SHEZEV.BMP=C:\VPIC $F
SET SHEZEV.IFF=C:\VPIC $F

Specifica i visualizzatori specifici per file grafici (il parametro $F indica a shez il nome del file da visualizzare.

Se non viene specificato un file per visualizzazioni generico , lo shez prende di default il suo interno che e' chiamato FVIEW.

Sotto riportiamo l'Aiuto di shez che viene visualiazzato con la pressione del tasti F1 dei tasti comando , traddotto da noi , e che potete con un editor di testo importarlo e utilizarlo con la vostra copia di SHEZ.

*# !Visualizza numero di serie del Programma Usa questa opzione per visualizzare il tuo numero di serie
*file !!!Questi comandi si trivano anche nelle finestra Opzioni.

Comandi
ESC.......= Ritorna alla 1 directory o esce nella Root del Programma.
F1........= Aiuto
ALT-Q.....= Uscita Immediata
CTL-X.....= Esce da Shez nel path estrazione
CTL-ENTER.= Attiva il visualizzatore alternativo
F6........= Modifica il parametro da $.$ a *.*
F7........= Crea nuovo file Compresso
ALT-B.....= Esamita tutti file
ALT-C.....= Aggiunge Commento a file Compressi
ALT-P.....= Specifica il PATH di estrazione File C:\temp
ALT-W.....= Scrive lo SHEZ.CFG file.
ALT-1.....= Aggionge o togli l'autentic Mod solo (PKZIP)
ALT-4.....= Aggiunge o toglie Nome del volume
/.........= Attiva i menu a Tendina
#.........= Visualizza il numero di registrazione
Enter.....= Vedi Dir corrente o il contenuto del File.
F10.......= Uscita temporanea al Dos
ALT-F10...= Uscita temporanea al Dos nella Direcotory temporanea
F2........= Cambia Directory o Drive
TAB.......= Apre\Chiude seconda Directory

Comandi File Corrente
CTL-F2....= Copia file Corrente
F3........= Vedi file Corrente
CTR-Q.....= Vedi veloce file corrente
CTL-F3....= Muove file corrente
F4........= Cancella file/dir corrente
Del.......= Cancella File o dir corrente/Marcato
ALT-A.....= Vedi/Cambia attibuti file
CTL-F6....= Rinomina file Corrente

L'EDITORIALE

Speciale B.B.S.

F8........= Make Self Extracting file from highlighted file
ALT-V.....= Converte il corrente File archivio in un altro formato.
+.........= Marca file corrente
-.........= Demarca file corrente
ALT-F.....= Lancia il PKZIPFIX aggiusta file
ALT-U.....= Aggiunge/Modifica 4DOS descrizioni.
F5........= Esegue file .EXE o .COM ----
Comandi marcatura file
SFT-F2....= Copia file marcato
SFT-F3....= Muove file marcato
SFT-F4....= Cancella tutti il file marcati
SFT-F6....= Rinomina tutti i file marcati
SFT-F8....= Converte i file marcati a file sfx
CTL-V.....= Converte tutti i file marcati a file
SFX CTL-U.....= Demarca/Marca tutti file
ALT-Z.....= Controlla i virus nel file marcati con estenzioni .COM, .EXE, .OVL
CTL-Z.....= Same as ALT-Z but strip comments out of .ZIP files.
CTL-SPACE.= Marca tutti i file
CTL-T.....= Marca tutti i file
Comandi generali -----------
F9........= Ordina la lista dei file
ALT-R.....= Rilegge la directory.
SPACE.....= Aggiuge la marcatura
ALT-D.....= Vedi 4DOS/NDOS descrizione.
TAB.......= Apri/Chiudi seconda finestra file
Comandi Macro
ALT-5.....= Pausa macro per inserimento
ALT-6.....= Parte/Ferma registrazione
ALT-7.....= Azziona i tasti registrazione
ALT-8.....= Carica il file Macro
ALT-9.....= Salva il file Macro
ALT-0.....= Flush key record buffer
Comandi linea parametri-
/E{DIRECTORY-ESTRAZIONE}
/L partenza su Monitor
LCD /PLAY={Nome del file Macro da far partire}
/C{Nome del file di configurazione}
/4 attiva le descrizioni del 4DOS
*main !!!Pannello aiuto dei Menu!!!
-Tasti attivi durante la visualizzazione dei file compressi-
ESC = Cancella operazione
ALT-A = Lista dei file da aggiugere all'archivio
A = Aggiuge i file all'archivio
ALT-C = Aggiuge/aggiorna i commenti al file archivio
S = Come sopra per i file marcati
SFT-S = Aggiunge\aggiorna commenti a tutti i file
ALT-Z = Controlla i virus Nei file degli archiovi compressi con estensione.COM,.EXE,.OVL.
CTL-V = Converte sfx file.
CTL-Y = Copia un file marcato da uno compresso ad un altro
F7 = Crea un nuovo file compresso
ALT-D = Cancella tutti i file estratti
D = Cancella un file dall'archivio
Del = Cancella solo il file marcato corrente
CTL-D = Cancella i file marcati
= Visualizza i numero di registrazione
F8 = Edita il file selezionato
ALT-P = Modifica il path di estrazione file Compressi
CTL-X = Esce da SHEZ nella directory di Estrazione
ALT-X = Estrae tutti i file
CTL-E = Estrae tutti i file marcati
ALT-N = Estrae solo i file piu' recenti
ALT-E = Estrae i file specificati
E = Estrae un solo file
ALT-F = Lista dei file da sottoporre a Freshen nell'archivio
F = Freshen dei file di archivio
F1 = Aiuto
ALT-Q = Uscita immediata da SHEZ
/ = Richiama i menu a Tendina
ALT-M = Lista di file da spostare nell'archivio
M = Sposta file nell'archivio
TAB = Apre\Chiude seconda finestra file
G = Aggiuge Password al file compresso
CTL-Q = Vedi file
ALT-R = Rinomina file corrente
R = Esegue file corrente
ALT-G = Ricerca file per Stringa
Z = Specifica il formato per l'archivio
I = Mostra informazioni sul file archivio
F9 = Ordina la lista archivi
P = Specifica un path di estrazione opzionale
ALT-S = Ricerca veloce
F2 = Seleziona un nuovo file archivio o directory
+ = Marca il file corrente
F10 = Uscita temporanea al Dos
ALT-F10 Uscita temporanea al Dos nella Directory di Estrazione
T = Test di integrita archivio
ALT-1 = Aggiuge/toglie atentic mode (PKZIP)
O = Aggiuge/toglie la sovrascrittura in estrazione
SPACE = Aggiuge/toglie marcatora file
ALT-T = Aggiugge la marcatura al file in linea corrente
ALT-4 = Aggiugge Nome Volume
CTL-U = Deseleziona tutti i file
- = Deseleziona file corrente
ALT-U = Aggiorna la lista file
CLT-T = Aggiorna la data e ora all'archivio
U = Aggiorna file nella'archivio
ALT-V = Visualizza il record dei commenti al file archivio
ALT-Y = Lancia il programma sul file marcato
VIRET = visualizza il file
CTL-ENTER = Attiva il visualizzatore alternativo
CTL-SPACE = Marca tutti il file
ALT-5 Pausa macro
ALT-6 Avvio/fine registrazione Macro
ALT-7 Avvio della Macro
ALT-8 Carica ed segue una macro
ALT-9 Salva la macro su file
ALT-0 Svuota macro

All 'inizio il programma puo' sembrare un po complicato nel suo utilizza ma con l'andar del tempo non ne potrete piu' fare a meno.
Possiamo sicuramente dire che lo SHEZ e la piu' potente Shell sino ad ora realizzata, e' il suo ideatore sta lavorando molto bene per far si che il suo prodotto rimanga aggiornato il piu' possibile con le utility di compressione che va ad utilizzare. Ricordiamo che lo SHEZ è un programma Shareware e per la sua registrazione l'autore richiede (39$) cifra decisamente ridicola per la qualita' del prodotto.

MS-DOS

FANTASY EMPIRES
SSI

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB, ROLAND
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: 15,3 MEGA
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK

GRAFICA: 95%

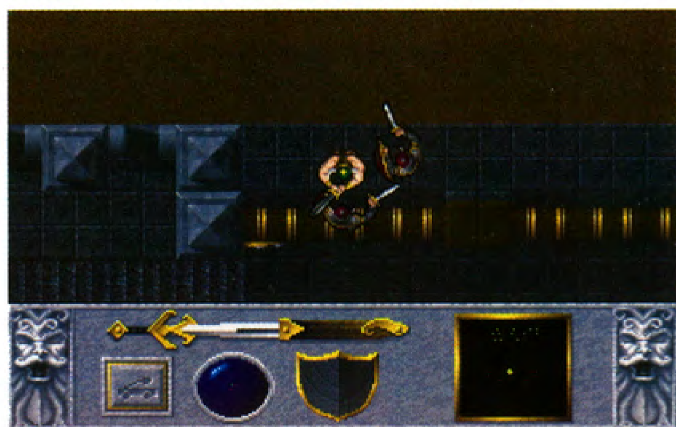
SONORO: 97%

GIOCABILITA': 96%

VALORE GLOBALE: 96%







Dopo STRONGHOLD, che è un DUNGEONS & DRAGONS abbastanza anomalo, è la volta di questo nuovo game, anche lui classificato dalla SSI come D&D, ma che ha poco da spartire con un vero e proprio gioco di ruolo. Infatti FANTASY EMPIRE non è il solito RPG, dove dovete impegnarvi per esplorare castelli, città e sotterranei, ma un vero e proprio wargame, dove dovrete scegliere i caratteri dei nemici e creare il vostro eroe. Ciò non toglie che il game sia un vero e proprio gioco di conquista come CASTLES II o WAR OF THE LANCE. Come in tutti i giochi di questo tipo dovrete: espandere le capacità produttive del territorio da voi controllato e investire i denari nella costruzione di castelli, torri e abitazioni. Solo così potrete formare un grosso esercito e dare vita a un gran numero di armate. Una volta superata la prima fase, nella quale dovrete fortificare il territorio e potenziare le forze armate, magari facendole esercitare per parecchio tempo, potrete iniziare la fase di conquista e espandere il regno. Ogni territorio ha delle caratteristiche particolari che lo rendono più o meno appetibile, le varie regioni danno degli introiti che portano ricchezza al tesoro dello stato, il che dà la possibilità di costruire nuove armate e di potenziare le fortificazioni, cosa questa utilissima nel caso di attacco del nemico, che potrà così essere sconfitto facilmente. La bellezza di FANTASY EMPIRES sta nel fatto che le battaglie non vengono decise solo dagli eserciti in campo, ma anche dagli incantesimi che possono essere fatti dai druidi o dai maghi. Queste magie possono uccidere in un sol colpo centinaia di soldati e distruggere castelli e torri. In FANTASY EMPIRES avrete a disposizione parecchi eroi indispensabili per comandare gli eserciti e per compiere atti eroici, le quest, che accrescono la potenza dei singoli individui, che possono così scovare oggetti magici utilizzabili per la difesa personale o per potenziare il regno. All'inizio del game si è portati a pensare che l'unico neo di FANTASY EMPIRES sia la grafica grossolana, cosa questa che con il procedere del gioco si dimostrerà completamente falsa, soprattutto quando si dà vita alle magie o si costruiscono dei keep o dei castelli nei territori conquistati. Per non parlare poi degli speech, infatti ogni qualvolta si esegue una operazione il mago che sovrasta la mappa dice il proprio parere e crea quello che voi avete richiesto, castelli compresi. Tutto questo è assai piacevole, anche se alcuni avrebbero preferito una mappa graficamente più curata a discapito del sonoro, ma questa è stata sicuramente una scelta dei programmatori, che non hanno voluto vincolare l'uso del game al possesso di una SVGA VESA compatibile. Come avrete capito da quanto fino ad ora detto e dalla valutazione iniziale FANTASY EMPIRES ha un sonoro eccezionale, soprattutto se si pensa che questo lavoro della SSI è un vero e proprio wargame. Giochi di guerra con effetti sonori di questa qualità noi non ne avevamo mai visti in circolazione prima d'ora.
Lo stesso discorso non varrebbe se il game fosse un semplice RPG.
FANTASY EMPIRES permette di giocare ad un massimo di due contendenti umani, che possono confrontarsi fra di loro e contro i caratteri controllati dal computer. All'inizio della simulazione potete scegliere quali caratteri utilizzare e soprattutto chi impersonare. L'operazione più delicata è quella della creazione di un nuovo personaggio, infatti in questa fase potrete porre le basi di un vostro futuro successo o insuccesso.
Questo nuovo wargame della SSI non si rivolge al solito pubblico di amanti dei giochi di guerra, almeno non solo a quello, ma anche agli appassionati di RPG. FANTASY EMPIRES non è indicato per quei giocatori inesperti che ancora non si sono cimentati in game di questo tipo, è un wargame di difficoltà intermedia studiato per chi si è già misurato con simili prove.





MS-DOS

FABLES & FIENDS: THE HAND OF FATE
WESTWOOD STUDIOS

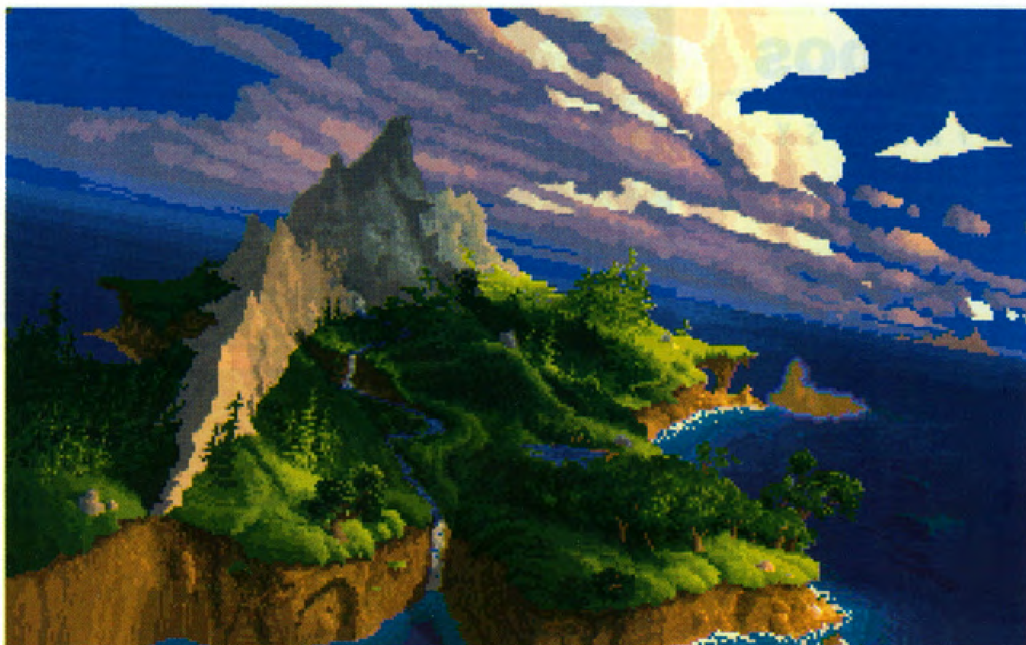
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER E PRO, TANDY, ROLAND LAPC-1, TANDY
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE
PREZZO L. 119.000

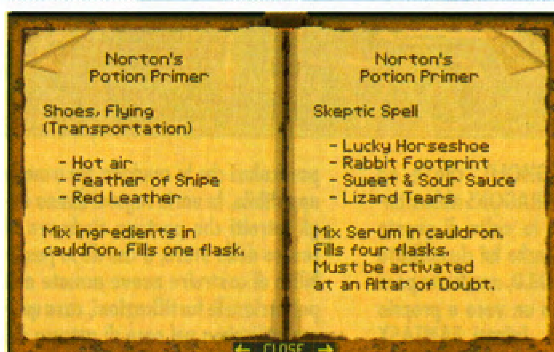
GRAFICA: 95%

SONORO: 92%

GIOCABILITA': 91%

VALORE GLOBALE: 92,6%





Norton's Potion Primer

Shoes, Flying (Transportation)

- Hot air
- Feather of Snipe
- Red Leather

Mix ingredients in cauldron. Fills one flask.

Norton's Potion Primer

Skeptic Spell

- Lucky Horseshoe
- Rabbit Footprint
- Sweet & Sour Sauce
- Lizard Tears

Mix Serum in cauldron. Fills four flasks. Must be activated at an Altar of Doubt.

← CLOSE →



Era più di un anno ormai che gli appassionati del genere d'avventura, attendevano questo momento. La Westwood Studios che, oltre ai giochi di ruolo, aveva avviato la serie di Fables and Fiends ha finalmente rilasciato il secondo episodio della serie. Chi si è dimenticato del celeberrimo Legend of Kyrandia che tanto aveva appassionato gli avventurieri? Ebbene il suo seguito è pronto per gli schermi dei vostri PC e promette di essere un'avventura davvero spettacolare. Il titolo è The Hand of Fate e proietta la Westwood ai vertici delle classifiche come tra le migliori aziende produttrici di videogames. Speriamo però che per vedere ancora capolavori come The Hand of Fate, la Westwood non ci faccia più aspettare per un periodo così lungo. The Hand of Fate è un imponente produzione che si compone di otto dischi ad alta densità per un totale di circa 18 megabytes di spazio occupato su disco rigido, dopo la conseguente installazione. Il gioco prevede una scheda Vga o MCGA per la gestione della grafica, sempre impagabile come tutti i prodotti della Westwood Studios. La parte audio prevede l'utilizzo di schede sonore Adlib, Soundblaster, Tandy e Roland e viene anche previsto un driver per lo standard MIDI, per il collegamento a un expander o sintetizzatore. Il gioco necessita almeno di due megabytes di memoria ram ma sinceramente ve ne consigliamo almeno quattro per una buona resa del software in termini di prestazioni. Il minimo richiesto per il microprocessore è un 386 a 20 MHz ma sarebbe opportuno avere almeno un 386 Dx a 33 MHz per avere un buon risultato in termini di velocità di elaborazione.

Il mondo di Kyrandia sta subendo strane trasformazioni. O peggio, Kyrandia sta decisamente morendo!! Dopo le strane applicazioni che la magia aveva avuto nel passato, sembra che il reame incantato stia morendo pezzo dopo pezzo. In questa nuova avventura impersonerete i panni di Zanthia, che aveva aiutato Malcolm durante il primo episodio. La maga dovrà farsi carico di un'importantissima missione per la salvezza dell'intero reame. Zanthia dovrà trovare il modo di recarsi al centro del mondo, capire la maledizione che lo sta martoriando e infine trovare un modo per salvarlo. Un'impresa non da poco considerando che Zanthia è sola anche se in possesso di qualità non indifferenti. Con l'ingegno e potenti incantesimi riuscirete a trovare il modo di curare la malata Kyrandia?

Il sistema di controllo di The Hand of





Fate è stato realizzato nelle stesso modo, semplice e intuitivo, ammirato in Legend of Kyrandia. Con il tasto sinistro del mouse potrete accedere a tutte le funzioni di gioco in modo facile e lineare. In aggiunta, impersonando i panni di Zanthia, potrete fare particolari incantesimi che vi saranno d'aiuto per lo scopo finale.
L'inventario è stato ampliato considerevolmente e avrete a disposizione un libro d'incantesimi e un calderone per le vostre pozioni. Il risultato è ovviamente che The Hand of Fate risulta, a livello di gestione, un gioco davvero intuitivo e adatto a tute le categorie di avventurieri.
Graficamente The Hand of Fate rappresenta tutta l'abilità della Westwood Studios che, in anni di esperienza, ha raggiunto ormai un livello eccezionale.
Disegni spettacolari e colorazioni meravigliose fanno di questa avventura un capolavoro di grandi proporzioni.
Anche l'animazione è stata curata in modo particolare, e potrete ammirare fluidità e realismo negli sprite, in abbinamento con una buona dose di comicità e umorismo.
Il valore del prodotto aumenta anche grazie a un'ottima parte sonora. I commenti musicali di fondo sono davvero piacevolissimi e garantiscono un'attenzione costante da parte del giocatore.
Anche per gli effetti sonori e in campionamenti la Westwood vi propone un grande prodotto.
Nei diciotto mega di gioco troverete tantissimi suoni ed effetti che accontenteranno certamente anche i più esigenti.
Spettacolare Westwood, hai colpito anche questa volta!!!
Con Hand of Fate avrete un'avventura spettacolare da ogni punto di vista che sicuramente vi divertirà in ogni suo punto. Mancarla è certamente un reato!!!







FABLES&FIENDS



THE HAND OF FATE



Westwood

MS-DOS

METAL & LACE
MEGATECH

GRAFICA: VGA
SONORO:
ADLIB, SOUND BLASTER E PRO, THUNDERBOARD, PROAUDIO SPECTUM
HARD DISK: IND.
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
PREZZO L. 109.000

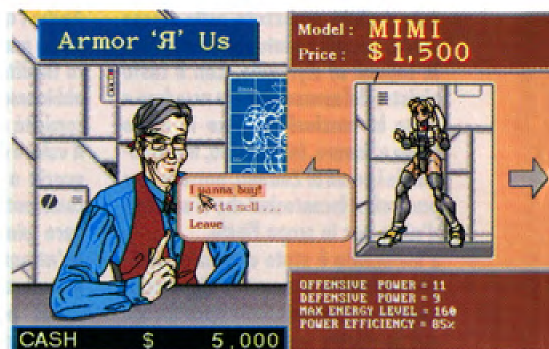
GRAFICA: **85%**

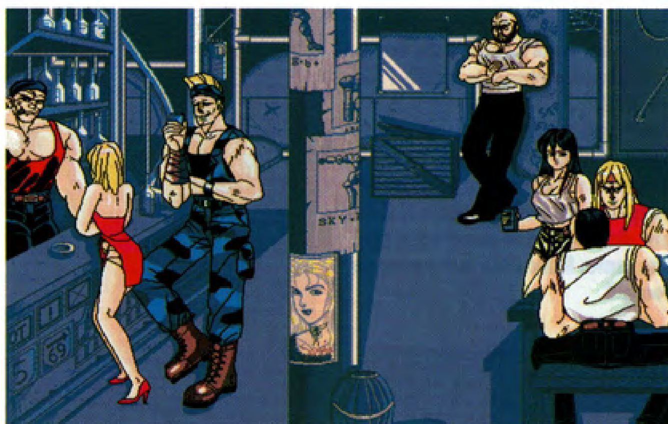
SONORO: **84%**

GIOCABILITA': **83%**

VALORE GLOBALE: **84%**



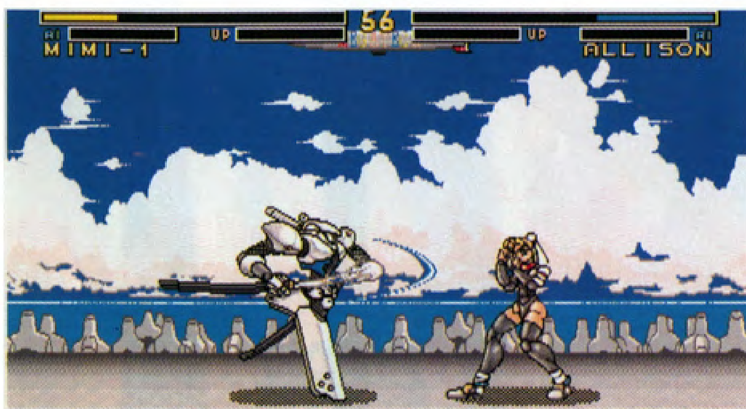


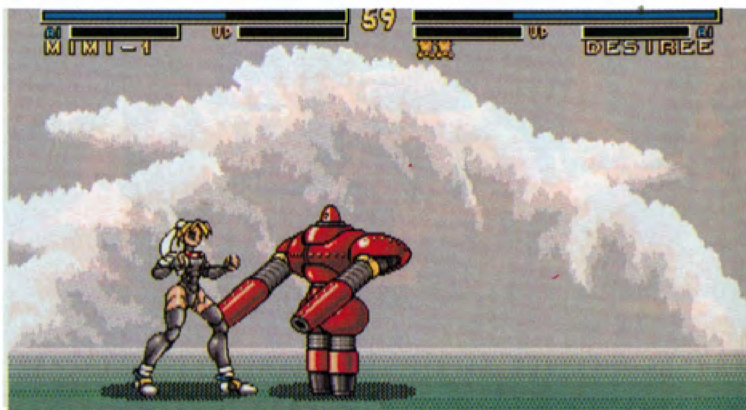


Dopo il successo di Cobra Mission il pubblico stava attendendo il momento di una nuova uscita della Megatech. Nell'attesa di una nuova e appassionante avventura la Megatech propone un nuovo prodotto che ha come stile Cobra Mission ma che dedicato al genere arcade. Si tratta del nuovo titolo Metal and Lace che troverà gradimento negli appassionati delle smanettamento. Metal and Lace si colloca come avversario dei vari Street Fighter II, Super Fighter o Body Blows ma con l'aggiunta di un pizzico di malizia ed erotismo. Ma per far concorrenza a titoli così graditi al pubblico ci voleva a nostro parete un arcade con grafica eccezionale e grande giocabilità, cose che, a nostro avviso sono, in Metal and Lace, al di sotto delle aspettative. In ogni caso divertimento e azione sono portati, in Metal and Lace, a buon livello senza per altro raggiungere punte d'eccezionalità. Metal and Lace è disposto su ben otto dischi ad alta densità e dopo l'installazione i vostri supporti a disco rigido si ritroveranno ben quindici megabytes di spazio libero in meno. Rigorosamente d'obbligo la presenza di una scheda grafica Vga che vi dobbiamo consigliare con almeno 512 Kb e di buona velocità. Le schede sonore supportate da Metal and Lace sono le Adlib, Soundblaster e Pro, Pro Audio Spectrum, Thunderboard e Sound Master. La Megatech dice che sono sufficienti 640 Kb di memoria per Metal and Lace ma ci sentiamo di consigliarvi almeno 2 megabytes di ram per una buona prestazione. In aggiunta il processore dovrà essere obbligatoriamente un 386 che vi consigliamo almeno a 25 MHz. E' possibile considerare Metal and Lace un beat'em up tra i più classici, e quindi affiancabile a Street fighter o Body Blows. Per diventare il miglior robot combattente dovrete partecipare e vincere i quattro tornei che si tengono su MeCha Island. I vostri avversari in questi tornei saranno le terribili Robo Babes allenate da Master Gunder una leggenda vivente. Per poartecipare ai tornei dovrete premunirvi di un'armatura adeguata, batterie di ricarica, armi speciali, una buona dose di colpo d'occhio e riflessi fulminei. Le donzelle contro le quali vi scontrerete, oltre che bellissime, hanno un'aria tranquilla, ma quando le dovrete affrontare vi ricrederete sicuramente. Armate quindi i vostri joystick e preparatevi ad affrontare le meravigliose Robo Babes. Il sistema di controllo è pilotato in parte dal mouse ma durante i combattimenti è preferibile l'utilizzo del joystick. Per pilotare le splendide bambine combattenti dovrete utilizzare le classiche combinazioni tra i movimenti e i pulsanti di fuoco. Potrete acquistare nuove armi e armature, batterie di alimentazione, amplificatori neurali, scudi e boosters che vi aiuteranno enormemente durante le terribili battaglie. Dopo ogni scontro vinto avrete denaro per manutenzionare il vostro robot e per affrontare i nuovi combattimenti. E' presente anche una funzione di salvataggio di gioco, cosa non comune in giochi arcade di queto tipo.

Dal punto di vista grafico Metal and Lace è certamente al di sotto delle aspettative. Il gioco gira in risoluzione di 640x480 punti ma purtroppo in soli sedici colori. Questo può andar bene in un'avventura, ma in un arcade dove le colorazioni e la grafica hanno maggiore importanza Metal and Lace finisce per essere troppo scarno. Le colorazioni sono slavate e con poca vivacità e anche come effetti grafici è sicuramente al di sotto della fama che lo ha preceduto. L'animazione si comporta discretamente anche per i pochi colori che facilitano il compito di processori e schede grafiche.

La parte audio è essenzialmente in linea con la parte grafica. Sebbene alcune parti campionate sono senza dubbio di buon livello, globalmente Metal and Lace non raggiunge la grande qualità ammirata ad esempio in Body Blows. Per un gioco che ha come predecessore Cobra Mission si pensava certamente a qualcosa di meglio. La Megatech offrirà senz'altro il meglio nella sua prossima uscita che attendiamo con ansia e sarà Dragon Knight. Sia per quest'ultimo anche per Metal and Lace sono previste due versioni, una vietata ai minori di 13 anni e una vietata ai minori di 18 anni.





MS-DOS

THE TERMINATOR: RAMPAGE
BETHESDA SOFTWORKS

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUNDBLASTER E PRO, PROAUDIO SPECTRUM, GRAVIS ULTRASOUND, ARIA CHIP SET, ROLAND
HARD DISK: IND.
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: 89%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 88%

VALORE GLOBALE: 89%







L'era di Terminator non si è ancora conclusa. Dopo famosi film e altrettanto famosi videogames, le gesta del robot assassino arrivano ancora sugli schermi dei vostri PC. La Bethesda Softworks vi farà rivivere l'avventura di un Terminator durante una delle missioni più incredibili. Stiamo parlando proprio dell'ultima creazione della Bethesda Softworks, che prende il titolo di The Terminator: Rampage. Questa software house non ha una grande produzione, in termini di volumi, ma le sue produzioni sembrano attirare sempre una marea di videogiocatori. Questa volta la Bethesda ha deciso di disegnare lo scenario di Terminator seguendo un dei giochi più gettonati del 1993, vale a dire Wolfenstein 3D. Potrete osservare che il risultato non è dei più spettacolari ma certamente appassionerà tutti i giocatori come coinvolgimento e tensione di gioco.
The Terminator Rampage viene consegnato in una ottima confezione e disposto su sei dischi ad alta densità. Dopo la lunghissima installazione, il gioco andrà a togliere ai vostri hard disk ben circa diciassette megabytes di spazio. La grafica viene gestita da una scheda Vga che vi consigliamo il più veloce possibile. Numerosi drivers per schede sonore vengono consegnati in Terminator Rampage e comprendono Soundblaster, Roland, Gravis Pro Audio Spectrum e Aria. Le richieste di memoria sono piuttosto onerose dato che prevedono la presenza obbligatoria di quattro megabytes di Ram con almeno due di EMS, e un processore 386. In questo caso la Bethesda consiglia un 386 Dx a 33 MHz o un 486 per la gestione delle complesse elaborazioni di Terminator Rampage.
Il vostro terminator si trova ad affrontare ancora una minaccia nel passato. Dovrete individuare e distruggere il Meta-Node e quindi venite spediti nel passato per impedire che questo progetto abbia il suo compimento nel futuro. Invece di fronteggiare una semplice formalità vi confronterete con le difese ben organizzate dei CyberDyne System Laboratories, controllate dalla Skynet e preparate a ricevere nemici di qualsiasi tipo. Il vostro compito è quello di assemblare il terribile PPC o Phased Plasma Cannon con componenti presi nel ventesimo secolo. Questa arma è l'unica che ha la capacità di distruggere il Meta-Node e la vostra missione è di importanza fondamentale. Nei Cyberdyne System Laboratories potrete trovare tutto il necessario per l'assemblaggio ma il compito sarà davvero arduo e pieno di pericoli.
Come detto nell'introduzione, graficamente Terminator Rampage ricorda molto Wolfenstein 3D. Infatti in questo nuovo gioco avrete una visone in prima persona in uno scenario 3d che ricorda molto il capolavoro della ID Software. In Terminator Rampage lo scenario è stato curato molto bene nei particolari ma questo incide molto sull'animazione e sulla fluidità. Infatti potete osservare che anche al livello più basso di dettaglio e anche essendo dotati di un hardware superiore, l'animazione purtroppo è sempre scattosa e poco fluida. Gli effetti invece sono di grande livello grafico e aggiungono vivacità e coinvolgimento al giocatore. La parte audio risulta invece di ottimo livello. I commenti musicali sono di buona fattura, ma il set di campionamenti ed effetti sonori sono veramente di prim'ordine. State certi che Terminator Rampage non vi deluderà da questo punto di vista. Il sistema di controllo trova, come miglior dispositivo di utilizzo, la tastiera. Con il tasti cursore potrete facilmente muovervi e distruggere tutte le guardie elettroniche che incontrerete nei vari livelli con praticità e velocità. Mediante i tasti funzione potrete utilizzare le varie armi reperite nei livelli e particolari impulsi neuronali vi avvertiranno della presenza di eventuali pezzi utili all'assemblaggio del PPC.
Se vi piace l'azione unità a una tensione emotiva costante, allora Terminator Rampage è fatto apposta per voi. Complimenti alla Bethesda Softworks che ancora una volta sforna un prodotto che, siamo sicuri, avrà un buon successo commerciale.





MS-DOS

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL MISSION DISK 2
NOVA LOGIC

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB, ROLAND
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: CIRCA 5 MEGA
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: 96%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 90%

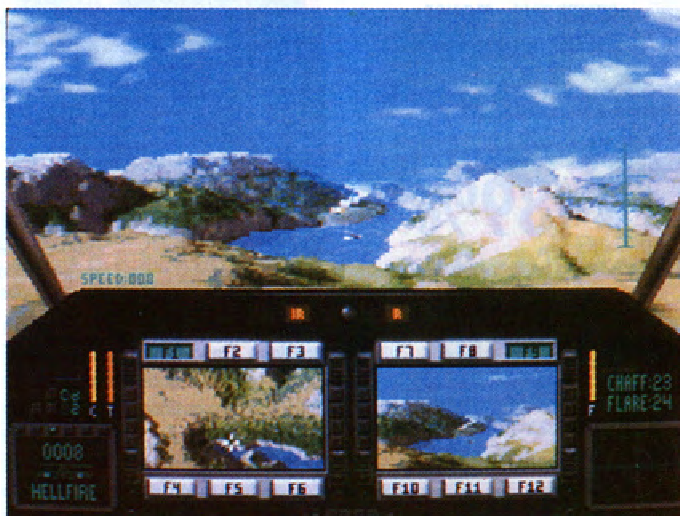
VALORE GLOBALE: 92%

Vi ricordate di COMANCHE MAXIMUM OVERKILL?
E' un simulatore di volo che riproduce alla perfezione un elicottero RAH-66 COMANCHE, uno dei velivoli più innovativi e potenti in linea con le forze militari degli Stati Uniti.



Quando venne prodotto questo game fece rimanere tutti allibiti, perché il mondo esterno al velivolo non era il solito 3D vettoriale, ma un insieme di punti che tramite un complicato algoritmo chiamato VOLEX SPACE (brevettato dai tecnici della NOVA LOGIC) dava origine alle immagini che si formavano all'esterno della carlinga.
Questo sistema è stato usato anche per ULTRABOTS e presto lo rivedremo in ARMORED FIST, sempre della NOVA LOGIC.
Ma torniamo al nostro elicottero, a questo punto non ci resta che installare i dischi scenario, che logicamente richiedono la presenza del programma principale sul disco fisso.
Una volta seduti all'interno del velivolo ci rendiamo subito conto di trovarci su un mezzo bellico all'avanguardia, che sprizza elettronica da tutti i pori.
Per non parlare degli armamenti a disposizione: cannoncini e missili di ogni tipo.
C'è solo l'imbarazzo della scelta.
Le nuove missioni proposte con questi dischi scenari sono abbastanza diverse da quelle che eravamo abituati a combattere in passato, infatti







ora non si dà più per scontato che il nemico sia l'Unione Sovietica o il Patto di Varsavia, ora si combatte anche contro formazioni terroristiche e si portano aiuti a unità partigiane che combattono a favore dell'occidente.
Le nuove missioni che dovrete affrontare vi porteranno ad attaccare: depositi di munizioni, colonne di carri armati, enclavi di terroristi, navi che tentano di avvicinarsi furtivamente alla costa americana. In molti casi dovrete proteggere colonne meccanizzate delle Nazioni Unite o paracadutare medicinali a popolazioni in guerra, che sono accerchiate da preponderanti forze nemiche.
Certe volte vi ritroverete in situazioni ad alto rischio, dove il lancio dei missili balistici intercontinentali è la logica conseguenza alle azioni del nemico, insomma vi ritroverete in condizioni di DEFCON 1.
E queste sono solo alcune delle numerose missioni che questo MISSION DISK 2 vi permette di vivere.
Per far girare MAXIMUM OVERKILL senza snaturare i file di boot del vostro computer, dovrete far preparare al programma l'apposito disco, da inserire nel PC al momento dell'accensione.
La grafica è sempre quella del vecchio game, lo stesso vale per la giocabilità e per il sonoro, ricco di speech.
Per aumentare il livello di giocabilità è consigliabile possedere un joystick, in particolar modo un ThrustMaster.
Inutile ricordare quanto già detto in passato: per far girare questo simulatore occorre possedere un computer molto veloce, almeno un 486, meglio se a 66MHz.

MS-DOS

EPIC PINBALL
EPIC MEGAGAMES

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, GRAVIS ULTRASOUND
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: TASTIERA

GRAFICA: 96%

SONORO: 95%

GIOCABILITA': 95%

VALORE GLOBALE: 95,3%

La Epic Megagames aveva stupito la critica intera per la brillante realizzazione di Silverball, un pinball che si era contrapposto alla grande produzione della Digital Illusion con Pinball Dreams.

Le grandi produzioni della Epic Megagames non sono ancora terminate perché in questo periodo, dove sembra che i flipper siano di grande interesse, consegna il suo ultimo lavoro che prende il titolo di Epic Pinball. Se Silverball vi è sembrato un grande gioco, allora rimarrete stupiti di fronte al nuovo Epic Pinball, che è un'ulteriore passo avanti nella fantasia e nella giocabilità. La Epic Megagames si impone come azienda importantissima nella realizzazione di questo tipo di programmi sopravanzando anche la Digital Illusion. Staremo ora a vedere se la D.I. rilascerà anche per PC il capolavoro Pinball Fantasies per vedere quale il pubblico gradisce maggiormente.

Epic Pinball è composto di soli due dischi che dopo l'installazione occuperanno circa cinque megabytes di spazio sui vostri hard disk. Una Vga standard sarà più che sufficiente per gestire la grafica di Epic Pinball, mentre per la parte audio vengono considerate le schede sonore Soundblaster, Soundblaster Pro e Gravis Ultrasound. Come per il predecessore un paio di mega di memoria ram sono sufficienti per gestire Epic Pinball, mentre per i microprocessore un 386 Dx a 33 MHz è la scelta ottimale per questo tipo di games.

In Silverball avete ammirato quattro stupendi pinball ma, dopo aver giocato, vi sarete resi conto che solo due potevano essere giocati in modo decente. In Epic Pinball sono disponibili ben otto pinball ma il dato più entusiasmante è che tutti sono divertentissimi e di grande giocabilità. I titoli dei pinball sono nell'ordine: Android, Pot of Gold, Excalibur, Crash and Burn, Magic, Jungle Pinball, Deep Sea e Enigma. Ebbene ognuno di questi flipper è stato studiato in modo spettacolare e sicuramente superiore alla versione PC di Pinball Dreams e anche di Silverball. In Epic Pinball avrete a disposizione tre o cinque palline per realizzare i vostri scores e potrete inclinare il pinball in tre diverse angolazioni. Inoltre avrete sempre a disposizione un'aiuto in linea che vi relazionerà sulle regole di ogni flipper, per sapere sempre i vari bonus, buche, rampe ecc. ecc.. A nostro avviso, dal punto di vista grafico, Epic Pinball non ha assolutamente eguali. I disegni di fondo sono stati creati con una cura sorprendente in ogni dettaglio e offrono vivacità e varietà sia nei soggetti che nelle colorazioni. Spettacolare anche l'animazione forse anche più efficace e fluida che in Silverball. La pallina ha delle reazioni così realistiche da farvi rimanere a bocca spalancata. Gli effetti grafici speciali sono una gioia per gli occhi e sono presenti in grande numero in ogni flipper da voi giocato.

Anche la parte audio è di grandissimo livello. Le basi di ogni pinball sono state realizzate con una cura che solo pochi produttori possono garantirvi e sono sempre piacevolissimi e mai noiosi. Se qualcuno si mette d'impegno anche le musiche che non sempre sul PC sono all'altezza della grafica, si possono ottenere risultati che soltanto altre macchine sono state in grado si presentare. Anche gli effetti sonori sono arrivati a un livello di grazia. Essi vengono riprodotti anche in presenza della base musicale senza risentire minimamente della sua presenza. Interruzioni, saturazioni del buffer della scheda audio o cose del genere sono sconosciute in Epic Pinball.

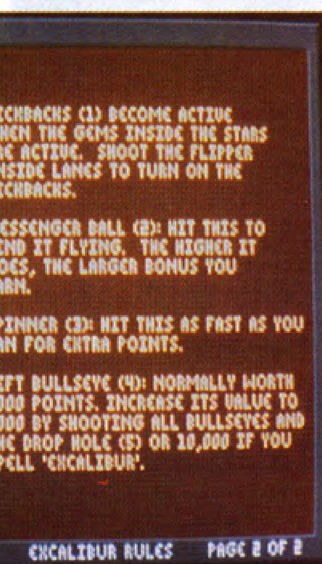
Grandissimo prodotto quindi questo Epic Pinball. La Epic Megagames si sta imponendo quindi la migliore in questo genere di realizzazioni garantendo grande professionalità e divertimento alle sue produzioni. Se vi piace il flipper non potete assolutamente mancare il nuovo Epic Pinball.











MS-DOS

WARRIORS OF LEGEND

SYNERGISTIC SOFTWARE

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA
PREZZO L. 79.000

GRAFICA: 78%

SONORO: 82%

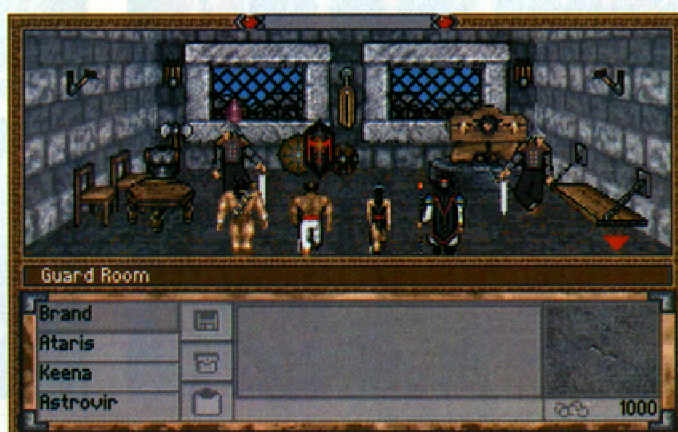
GIOCABILITA': 80%

VALORE GLOBALE: 80%

La Synergistic Software è distribuita ufficialmente dalla Virgin Games, che nel periodo natalizio offre ai molti videogiocatori molti giochi appassionanti. Be', lasciatecelo dire, ma purtroppo non sempre si è all'altezza della fama acquisita con grandi produzioni nel corso degli anni. Questo è fondamentalmente il caso di questo nuovo programma rilasciato recentemente che prende il titolo di Warriors of Legend. Il titolo è tutto un programma direte voi ma spesso accade che si tramuti spesso in una possibile delusione. Nel 1993 abbiamo assistito a una vera abbuffata di giochi di ruolo di grande qualità, che confrontarsi con capolavori come Might and Magic o Lands of Lore diventa arduo per qualsiasi produttore. Allora perché non evitare di produrre giochi che nemmeno si avvicinano a questo livello? Forse è un po' forte questo atteggiamento ma in effetti lo vedrete voi stessi se giocherete con Warriors of Legend. Il gioco si compone di quattro dischi ad alta densità che occuperanno circa quattro megabytes di spazio sui vostri dischi fissi. Legend of Warriors prevede la canonica Vga per la gestione della grafica, mentre per il sonoro vengono considerate solamente Adlib o Soundblaster e questo ci sembra effettivamente un po' poco. Incredibile ma vero, ma il gioco può girare anche su macchine con processori 8088 e soli 640 kb di memoria ram, un'autentica rarità. La casa consiglia però un 286 a 10 MHz e un mega di memoria, un'altra rarità. Con richieste così modeste anche il gioco di conseguenza non potrà che essere modesto.

La storia di Warriors of Legend narra delle peripezie di un gruppo di avventurieri che hanno deciso di distruggere il Black Circle, principale responsabile del chaos che regna nelle terre di Lemuria e governate dal re Osric. Tutta la gente di Lemuria si sta mobilitando per contrapporsi alla forza del Black Circle ma soltanto pochi hanno il coraggio di affrontarlo direttamente. Naturalmente quei pochi sono i vostri personaggi che dovranno affrontare i pericoli di questa importante missione, per sconfiggere il Dragon Lord Moc Madure e il malvagio Black Circle.



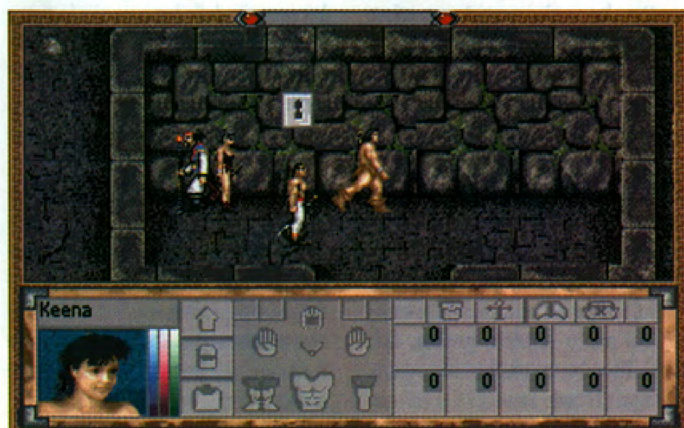


Il sistema di gestione è molto semplice e abbastanza intuitivo ma non può nemmeno lontanamente paragonarsi ad esempio a quello di Might and Magic che è sicuramente il migliore mai visto. Avrete un party di quattro personaggi con caratteristiche fisse: un guerriero, un ladro, un mago e un arciere. Ogni personaggio ha abilità differenti e potrà ovviamente accrescere il livello. Il sistema di movimento è piuttosto banale e, a vista, poco soddisfacente. Potrete utilizzare sia il mouse che la tastiera e i vostri personaggi si metteranno in fila come alla cassa del supermercato e cammineranno in questo modo. Deludente anche la fase di combattimento che trova poco coinvolgimento e divertimento.

La parte grafica di Warriors of Legend non può essere paragonata con altri successi del 1993. Infatti seppure dotato a volte di buone colorazioni, Warriors of Legend non ci è parso un gioco degno di competere con le grandi produzioni dell'anno scorso. Lo scenario è passabile ma non eccezionale e l'animazione degli sprite e poco fluida e veloce.

Anche dal punto di vista dell'audio non siamo in presenza di un grande lavoro. La Synergistic Software, considerata la concorrenza, poteva offrire certamente una migliore realizzazione. Le basi musicali sono del tutto anonime e anche per gli effetti siamo in presenza di un prodotto che sarà difficilmente giocato dagli esperti di giochi di ruolo.

In definitiva un gioco al di sotto dei valori standard che ormai siamo abituati ad ammirare sui nostri PC. Speriamo che la Virgin in futuro ci riservi lavori all'altezza della sua fama.





MS-DOS

DUNGEON HACK
S.S.I.

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND LAPC-1, MT-32, THUNDERBOARD
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: **90%**

SONORO: **88%**

GIOCABILITA': **90%**

VALORE GLOBALE: **89,3%**

La S.S.I. è fermamente decisa a riconquistare parte del terreno perduto in questo 1993. Come tutti voi ormai saprete, molte delle fortune della S.S.I., erano legate a doppio filo alle creazioni della Westwood Studios, divenuta famosa con la saga di Eye of the Beholder. Recentemente la Westwood ha scelto la Virgin come distributrice ufficiale dei propri prodotti e quindi la S.S.I. ha realizzato internamente Eye of the Beholder III. Nell'ambito dei giochi di ruolo, la S.S.I. ha già provveduto a lanciare una nuova saga dal titolo Dark Sun, ma per rendersi ancora più competitiva ha ora rilasciato un nuovo gioco che prende il nome di Dungeon Hack. Da questa novità assoluta parte la nuova produzione S.S.I. che sicuramente la riporta all'altezza del proprio nome. Dungeon Hack è composto da quattro dischi ad alta densità per un totale, dopo l'installazione, di circa nove megabytes di spazio occupato su disco rigido.

La scheda grafica è la solita Vga affiancata da drivers per l'audio che prevedono SoundBlaster e Pro, Adlib, Roland e Media Vision Thunderboard. Il nostro consiglio, per ciò che riguarda la memoria ram, è di almeno due megabytes, che dovrebbero essere più che sufficienti per moderare gli accessi al disco. Per quanto riguarda il microprocessore, una macchina basata su un 386 Dx a 33 MHz si comporterà più che egregiamente sul piano della velocità di elaborazione dei dati.

La trama del gioco è piuttosto semplice e riguarda il vostro tentativo di recuperare un oggetto magico. Voi offrirete questo servizio di tipo mercenario a una maga che sembra molto interessata al reperimento di questa magica orb, confinata nei recessi di un terribile dungeon.

Durante il patteggiamento per la ricompensa la maga vi teletrasporterà direttamente all'ingresso del dungeon senza darvi neanche un centesimo. Quale scelta dunque vi rimane? Nel luogo desolato nel quale vi trovate decidete quindi di intraprendere questa pericolosa missione, nella speranza di ricavare un eventuale premio finale. Ma i pericoli del dungeon vi aspettano; nessuno è mai uscito vivo per poter raccontare gli orrori che dovrete affrontare.

Dungeon Hack è legato alla saga dei Forgotten Realms è ricalca abbastanza fedelmente quanto già visto nell'ultimo episodio di Eye of the Beholder. In questa avventura guiderete un solo personaggio che quindi dovrà prevedere diversi attributi per essere in grado di fronteggiare le minacce del dungeon.

Il generatore di caratteri è praticamente identico a quello di Eye of the Beholder e dopo la creazione vi troverete in un gioco che sembra la copi del sopracitato. Il sistema di gestione è molto simile ai precedenti con la differenza che Dungeon Hack è munito finalmente di un'automapping di ottimo livello e di più finestre di inventario. Il modo di gestire e lanciare incantesimi è uguale agli altri giochi della S.S.I., e quindi gode di un sistema ampiamente gradito e collaudato.

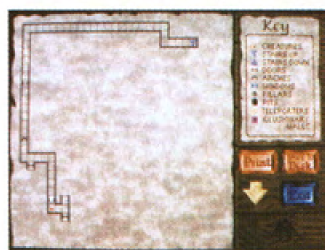
La grafica, seppur non paragonabile a Lands of Lore della Westwood, sicuramente troverà il gradimento del pubblico in genere. Gli scenari sono ben curati in ogni particolare con l'utilizzo di colorazioni appropriate e coinvolgenti. Buona anche l'animazione che si comporta discretamente in presenza di qualsiasi mostro del nutrito bestiario, e con movimenti fluidi e veloci.

Un gradino al di sotto invece la parte sonora che non offre molte novità rispetto ad Eye of the Beholder. Il set di campionamenti è molto simile al predecessore e si nota la mancanza di musiche di fondo, che accrescono solitamente l'interesse del giocatore. Possiamo certamente affermare che la S.S.I., avrebbe potuto offrire qualcosa in più agli amanti dei giochi di ruolo.

In ogni punto Dungeon Hack ha un alto grado di giocabilità. Parte dei problemi di velocità che si erano visti in Eye of the Beholder III, come incantesimi e combattimenti, sono stati migliorati ma non completamente risolti.

In conclusione Dungeon Hack divertirà certamente gli appassionati di giochi di ruolo. La "customizzazione" del dungeon è una interessante innovazione che riteniamo valida per la durata del gioco in generale. Quindi se volete un'altra impresa targata S.S.I., correte a comprare Dungeon Hack.









MS-DOS

BLOODNET
MICROPROSE

GRAFICA: VGA
SONORO:
ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDMASTER, WAVEBLASTER, PROAUDIO SPECTRUM, ROLAND
HARD DISK: IND.
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 83%

SONORO: 80%

GIOCABILITA': 90%

VALORE GLOBALE: 84,3%



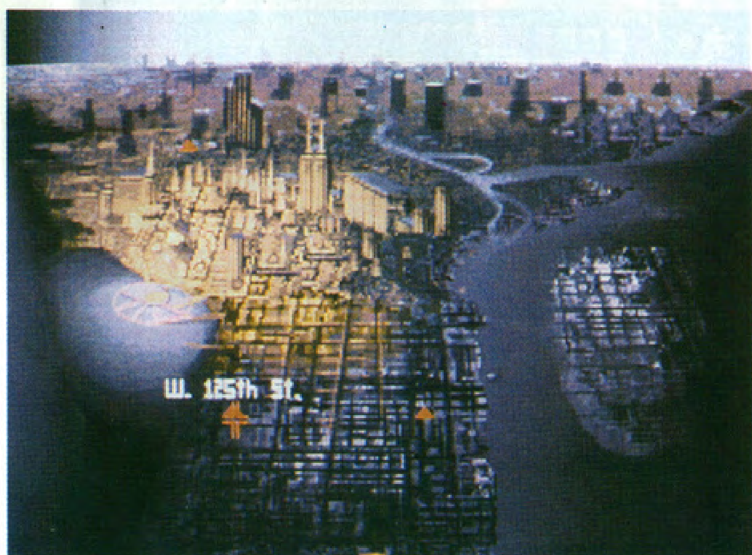
A volte ci troviamo in presenza di giochi che non hanno caratteristiche equilibrate tra i nostri parametri di giudizio ovvero grafica, sonoro e giocabilità. In casi come questo siamo di fronte a un gioco che avrebbe meritato dal produttore un'attenzione maggiore, ma che i tempi di uscita hanno impedito.

Questo è il caso di Bloodnet, ultimo nato in casa Microprose. Data l'importanza e la fama della Microprose ci si poteva aspettare un altro grande successo ma forse la fretta ridimensionerà il giudizio della critica in generale.

Bloodnet si impone per una originalità del progetto sicuramente interessante ma che ha nelle caratteristiche peculiari dei valori sicuramente sballati. Bloodnet è un titolo che merita da parte della Microprose un'attenzione diversa e solo in questo modo potrà ottenere il successo che probabilmente merita.

Il gioco occuperà circa otto megabytes di memoria derivanti dall'installazione dei quattro dischi ad alta densità che lo compongono.

La grafica viene presa in gestione dalla consuete scheda Vga mentre la parte sonora prevede drivers per Adlib, Soundblaster, Soundmaster, Waveblaster Pro Audio Spectrum e Roland e questo ci sembra proprio una ricca dotazione.





Vi consigliamo almeno due o quattro megabytes di memoria ram per poter giocare a Bloodnet, mentre per quanto riguarda il microprocessore, 386 clockato 25 MHz dovrebbe essere più che sufficiente per gestire l'elaborazione dei dati.

In una New York del futuro esistono anche i vampiri del futuro. Le creature nate dalla fantasia di Bram Stocker ora si sono anche adeguate alla tecnologia moderna. Il vostro personaggio, Ransom Stark dovrà fare in modo di scongiurare l'invasione di queste creature maligne e dovrà farlo utilizzando la sua più grande abilità e cioè quella di tecnico informatico. Ransom Stark potrà avere anche diversi amici nell'espletamento di questo grande impresa e questo trasforma Bloonet in un'avventura con caratteristiche simili a un gioco di ruolo.

Il sistema di controllo è pilotato efficacemente dal mouse con il quale potrete accedere a tutte le possibili azioni.

Una barra a scomparsa nella parte alta del gioco vi permetterà accesso a tutte le opzioni in modo semplice e intuitivo.

Dopo la creazione del vostro personaggio, che ha tantissime abilità particolari, dovrete visitare New York e parlare con molti altri personaggi. La vostra abilità dovrete riuscire ad entrare in una rete di computer altamente sofisticata chiamata Cyberspace e sconfiggere i temuti vampiri che hanno deciso di impossessarsene.

Dal punto di vista grafico, Bloodnet non è un gioco certamente eccezionale. Le schermante grafiche soffrono di dettagli un po' confusi e alla lunga non appagheranno l'occhio dei più esigenti. I disegni e le colorazioni non sono certamente all'altezza della fama della Microprose anche se conservano alcune particolarità degne del rispetto della critica. Anche l'animazione risulta insufficiente considerate le più recenti produzioni. Gli sprite non si muovono con sufficiente fluidità e questo è strano se si considera la qualità solita dei programmi della Microprose.

La parte audio è abbastanza povera di dettagli apprezzabili. I commenti musicali sono piuttosto monotoni e noiosi e purtroppo non soddisfano pienamente il giocatore. Anche gli effetti sonori risentono dello stesso difetto e nemmeno per la qualità sono degni di un'interesse particolare.

La storia e la gestione sono sicuramente la parte più interessante del gioco. La trama è coinvolgente e ricca di avvenimenti ma sopratutto divertente la parte di gioco nella quale verrete a contatto con Cyberspace.

Verrete notevolmente impegnati nella rimozione di virus, nella manipolazione di memorie o altri componenti e anche nelle fasi di combattimento il gioco è sicuramente molto interessante.

La giocabilità è quindi il dettaglio migliore di Bloodnet e se la Microprose avesse messo lo stesso impegno anche per altre caratteristiche saremmo ora davanti a un grande gioco.

Speriamo che il futuro la Microprose possa consegnare un prodotto più equilibrato.

MS-DOS

INNOCENT UNTIL COUGHT
PSYGNOSIS

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNBLASTER, ROLAND
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 88%

SONORO: 87%

GIOCABILITA': 87%

VALORE GLOBALE: 87,3%



Una delle più famose aziende di software del mondo come la Psygnosis non poteva rimanere per molto tempo lontana dalla scena internazionale. L'avventura grafica non è stata per Psygnosis terreno di grosse produzioni, data la grande concorrenza delle aziende americane. Ma le capacità di questa grande azienda sono tali da potersi tranquillamente affermare anche in questo settore. E' proprio in questo periodo, infatti, che la Psygnosis ha consegnato, alla critica e al proprio pubblico, il nuovo prodotto che, guarda caso, è proprio un'avventura. Si tratta di Innnocent Until Cought, un'imponente realizzazione che interesserà sicuramente tutti gli avventurieri. Non pensiamo che con questo nuovo gioco la Psygnosis possa battagliare ad armi parti con aziende come Sierra, Lucas o Westwood, ma crediamo che Innocent Until Cought sia un programma di buon auspicio per le successive produzioni Psygnosis, che diverranno pienamente concorrenziali.

Innocent Until Cought viene rilasciato dalla Psygnosis su sette dischi ad alta densità che, dopo la lunga installazione, provvederanno ad occupare ben circa sedici megabytes di spazio sui vostri hard disks. Neanche a farlo apposta la scheda grafica Vga è d'obbligo per giocare con IUC che vi consigliamo abbastanza veloce. La parte audio viene presa in carico dalle consuete schede sonore Adlib, Soundblaster e Roland, con la possibilità di abbinare tra loro le ultime due. A nostro parete la memoria consigliata per IUC dovrebbe essere di quattro megabytes anche se con due potrete ugualmente giocare. Funzionando in modalità protetta, il gioco deve girare almeno su una macchina basata su un processore 386, che vi consigliamo clockato almeno a 25 MHz.



Nello scenario futuristico di Innocent Until Cought, impersonate la parte di un ladro, purtroppo arrestato dalla IRSD, la polizia fiscale di quest'avventura. Dopo l'interrogatorio vi vengono mosse numerose e pesanti accuse di reati d'ogni genere. La conseguente punizione sarà la reclusione ma le autorità vi lasciano un'alternativa. Dovrete restituire tutto il maltolto e lo dovrete fare in un determinato periodo di tempo. Il fisco vi assegnerà quindi a un pianeta dove dovrete fare in modo di racimolare i denari necessari per garantirvi la libertà. Inutile dirvi che il pianeta non è certamente dei più ospitali e il tutto vi impegnerà in una divertente avventura.

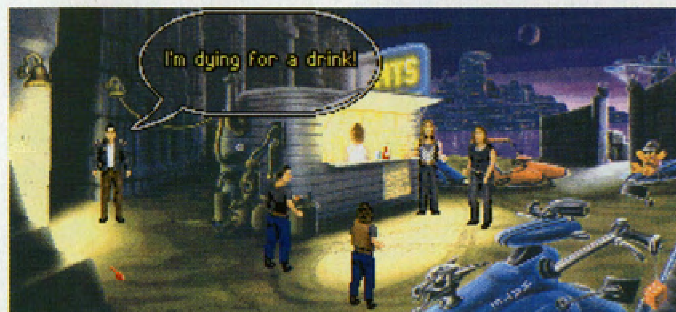
La Psygnosis, per la realizzazione di Innocent until Cought, si è ispirata a schemi ampiamente collaudati da altre aziende del settore. Infatti il sistema di gestione viene espletato dai vostri fedelissimi mouse. Avrete un semplice e intuitivo meno che vi consentirà tutte le azioni possibili come, prendere, usare, gettare, esaminare ecc. ecc.. Il vostro carattere ha anche una schermata dedicata che vi consentirà di esaminare i progressi fatti nell'avventura in forma percentuale e dove potrete usare il vostro abbigliamento come inventario supplementare. Inoltre è presente anche un piccolo aiuto in linea per delle spiegazioni ulteriori alla manualistica, cosa non comunissima nelle avventure.

Dal punto di vista grafico IUC, rappresenta un buon punto d'inizio per la produzione Psygnosis dei prossimi mesi. Dopo la bellissima introduzione potrete constatare che lo stile di IUC ricorda molto quello della Sierra. I disegni di fondo sono stati realizzati più che discretamente anche se non possono essere paragonati ad altri best sellers del 1993. La scelta delle colorazioni è buona anche se non eccezionale ma nell'animazione si poteva certamente fare molto di più. Gli sprite non sono certamente il massimo anche se come inizio di una nuova serie, potete essere sufficientemente soddisfatti.

La parte audio invece non è niente di eccezionale. I commenti musicali sono un poco ripetitivi e sono certamente un po' scarni, considerate le avventure di questo tipo viste nel 1993. Lo stesso discorso vale per gli effetti sonori che non si addicono a una produzione come Innocent Until Cought, che dove essere sempre molto coinvolgente. L'audio, generalmente, aumenta sempre il coinvolgimento del giocatore e in questo caso IUC risulta inferiore alle aspettative.

La Psygnosis ha comunque fatto un lavoro discreto con IUC e state certi che in futuro questo darà buoni frutti. Per ora giocatevi Innocent Until Cought, vi divertirete senz'altro.







LA PAGINA DEI

La soluzione di RETURN TO ZORK

a cura di Corrado Capretti e Maurizia Merati

Dopo le numerose richieste, eccovi finalmente la soluzione di Return to Zork. Come al solito farò riferimento a locazioni particolari per gli spostamenti, a voi lascio la gestione dell'inventario.
Iniziate dal passo di montagna, una cosa veloce da fare è di raccogliere la roccia sulla sinistra e gettarla contro l'avvoltoio, poi potreste di prendete la bonding plant, non fatelo! La mia raccomandazione è di aspettare più avanti. Invece avviatevi sul sentiero per il faro. Entrate e parlate con il guardiano, le cose che dirà non sono utili. Uscite e andate sul retro del faro, con il coltello tagliate i viticci dal staccionata e legate insieme le assi e otterrete una zattera, usatela nel fiume e arriverete a West Shanbar. Dirigetevi nella casa in fondo a destra e prendete la manovella e la scatola lasciando perdere i topi. La prossima fermata sarà la scuola, usate la manovella sulla campana e l'insegnante vi farà entrare e vi chiederà alcune cose per la protezione del gioco e poi vi darà un blocco per gli appunti in cui potrete segnare tutti i viaggi che farete nel gioco.
Andate al municipio, e parlate con il sindaco di quello che volete e leggete TUTTI le notizie contenute nell'archivio. Andate al mulino di Boos e parlate con lui. Uscite dall'altra porta e prendete la chiave e azionate la ruota del mulino.
Andate alla città e andate all'edificio in fondo a sinistra, usate la chiave per aprire, entrate e prendete la batteria, le monete e i biglietti dala cassa. Inserite la batteria nella tele orb e Trembyle vi sarà di nuovo d'aiuto.
Ritorne al ponte e giratevi su voi stessi, scendente sotto il ponte e parlate con il ragazzo, quindi dategli i biglietti per Dizzyworld ed egli vi darà un regalo. Tornate al mulino e quando Boos vi versa da bere versate il contenuto del bicchiere nella pianta, fate un brindisi con lui e bevete dal bicchiere vuoto. Ripetete questo 3 volte. Prima della quarta volta chiedete a Boos delle chiavi ed egli, ubriaco cadavere, ve le consegnerà. Fate ancora un brindisi e Boos sverrà, da terra prendete la ampolla. Scendete dal passaggio sotterraneo, aprite usando le chiavi, e dal nuovo mulino uscite a destra e andate a East Shanbar. Il primo edificio da visitare è l'armeria di Moodock, parlate con lui e giocate al gioco dei Survivor, Moodock vi spiegherà le regole. Questa volta è impossibile perdere, più avanti sarà più difficile. Quando vincete egli vi darà una spada e una moneta, non uno Zorkmid. Andate ora al centro della città e andate verso il ponte, attraversatelo, e andate a sinistra. Al Fool's Memorial raccogliete il libro da terra e procedete a sinistra e andate alla fattoria di Snoot. Entrare dalla finestra, e entrate nella seconda porta a sinistra, e troverete Rebecca Snoot. Rebecca vi colpirà, quando vi sarete ripresi parlatele e risolvete le richieste. Andate nella stanza da letto e dal armadietto prendete lo specchio. Poi andate in cucina e prendete il sapone dal lavandino, il thermozz dal tavolo, aprite il frigorifero e togliete la carne. La carne esposta andrà in decomposizione, mettete il sapone nel lavandino e fate scorrere l'acqua e avrete dell'acqua saponata, lavate il regalo del ragazzo e otterrete

LL'AVVENTURA

un misterioso disco. Ancora nella stanza della porta con il barboncino, fatelo ringhiare, è necessario. Uscite dalla casa e quando incontrerete Rebecca (gli incontri sono casuali) fatele una fotografia. Andate al silo con le carote, inserite la manovella e giratela in senso orario. Il silo esploderà, prendete le carote. Andate alla fattoria di Pugney. Andate alla casa rossa e non prendete la scatola per terra! Andate alla porta e parlate con Pugney, nel modo "Apologetic" e vi lascierà prendere la scatola dal giardino. Dopo la conversazione e andate alla stalla, entrate prendete una manciata di fieno dal pavimento, gettatela e incendiate con i fiammiferi, scaldatevi le mani sul fuoco, mungete la mucca con il thermozz, poi date le carote alla mucca. Tornate alla casa di Rebecca, e andate in bagno o in cucina riempite l'ampolla di acqua. Tornate a East Shanbar e andate all'inceneritore, tirate la leva 1, e l'inceneritore si aprirà, gettate la scatola nell'inceneritore, e tirate ancora la leva 1. Tirate la leva 2 e guardate nel cassetto e gettate l'acqua dall'ampolla sul filo caldo e poi prendete il filo. Entrate nell'ultimo edifico a sinistra e aprite la porta con il filo di ferro, agitate la scatola di cereali due volte, prendete il fischietto e i topi che immediatamente vanno messi nella scatola. Andare a centro della città, al bivio prendete a sinistra, raccogliete le tessere dal pavimento, la frame, e gettate le tessere nella frame, e avrete il puzzle di parole. La soluzione è "Water Unseen at falls mix with bat dropping yields potion for", e otterrete anche l'ultima parola "Invisibility". Dal pavimento raccogliete i due pezzi di Illuminyte e il pezzo di disco dal pavimento. Andate all'hotel e prendete una stanza da Molly Kettle e salite alla vostra stanza con l'ascensore. Nella stanza mettete le rocce di illuminyte sul comodino, poi guarda il monitor e accendete la radio, spegnete le luci, avrete un sogno su Morpheus che è il cattivo del gioco. Poi alzatevi e riaccendete le luci, e riprendete l'illuminyte. Uscite e ora arriva il difficile. Ci sono due labirinti ad oltrepassare. Uno è difficile mentre l'altro è soltanto fastidioso. Prima di andare al Whispering Woods, andate al silo, prendete altre carote, tornate dalla mucca versate il latte dal thermozz nella ampolla, e mungete ancora la mucca come la prima volte. Andate al Whispering Woods, quando entrate la vostra vista comincerà a deteriorarsi e quando vedrai il commento "can you see the Galactic Milky Way?" bevete tutto il latte e a questo punto dovreste avere una vista abbastanza buona da resistere a qualsiasi incantesimo. Se vi da in risposta il precedente commento e 5 punti, ce l'avete fatta altrimenti ripetete lo stesso procedimento ancora (mungere la mucca, ecc. ecc.) e la seconda volta vi darà i punti. Quando avete trovato l'uscita del bosco, avrete notato un mormorio del bosco, che dice "Two rings begin, three rings return" o vice versa. Andate al dock e suonate la campana due o te volte finche non arriva il traghettatore. Egli arriva porgendovi la mano, voi mostrategli la moneta che Moodock vi ha dato, e lui vi traghetterà sulla riva opposta, all'isola di Canuk. Andate alla sua casa e alla porta troverete un magnete. Una volta entrati troverete, un'anatra, una nave in bottiglia, e uno scroll, e disegni. Prendete lo scroll e leggetelo all'anatra, all'improvviso Canuk apparirà. Vi informerà sulla storia di Zork e altre cose. Mostrategli i pezzi di disco, ed egli vi trasporterà nella nave nella bottiglia. Entrate nella bottiglie ed esplorate. Avrete un limite di tempo di venti minuti ma più che sufficienti per quello che dovrete fare. Salite sulla nave, le scale e vedrete un numero, prendetene nota. Scendete le scale e andate ancora in basso. Prendete lo straccio dall'armadietto e guardate la cassaforte. Dovete usare il numero sopracitato, e aprirete la cassaforte e prendete il pezzo di disco e una cosa di metallo arrugginito. Dopo che avete fatto questo prendete lo specchio e tenetelo in mano. Uscite dalla bar-

LA PAGINA DEI

ca, e noterete che Canuk è controllato da Morpheus e tenterà di trasformarvi in un'anatra, ma lo specchio devierà contro Canuk l'incantesimo. Prendete lo scroll e datelo da mangiare all'anatra, che deporrà un uovo, prendetelo e uscite dalla casa.
Tagliate l'uovo con il coltello e avrete ottenuto lo scroll. Tornate alla barca, suonate, mostrate al traghettatore la moneta, e uscite dal bosco. Tornate in città e mostrate al fabbro la cosa arrugginita che in realtà è una spada, il fabbro l'aggiusterà e voi pagherete con gli Zorkmid. Può darsi che voi dica di aspettare e tornare più tardi, in questo caso fatevi un giro per East Shanbar. Andate nell'altra foresta (a sinistra), seguite a N, E, E, S, e vi troverete davanti a un'albero. Colpite l'albero metallico con la spada, e la spada si romperà. Cadranno alcune monete che raccoglierete. Uscite ancora dalla foresta e tornate dal fabbro. Lamentatevi che la spada si è rotta. Borbotterà qualcosa e vi darà una ricevuta per una nuova spada. Andate alla Ben's Boathouse, parlate con Ben, chiedetegli del nodo che tiene in mano, mostrate la fotografia di Rebecca, ed egli vi darà una lettera sigillata, date a Ben la ricevuta del fabbro ed egli vi darà la Vera Spada dei Nani di Zork. Tornate alla foresta (a sinistra).
L'albero metallico è già stato spiegato. Per passare l'arciere, dovete assicurarvi di avere del latte nei vostri contenitori. Dategli il latte e l'arciere se ne andrà. Prendete arco e frecce. Andate alla zona Grue/Fairy. Dirà "It's Dark, just like Grues like it". Accendete un fiammifero, e la fata che avete appena salvato vi parlerà. Siate molto amichevoli, e la fata vi darà la polvere incantata. Dovrete parlarle una o due volte prima di ottenere la polvere. Andare ora al Tree Spirit. Fatele cantare le sue canzoncine, non è che serva molto, perciò una volta fatto andatevene. Ora la trappola di foglie. Quando vedrete le foglie buttate qualcosa, ma non la spada. E la trappola scatterà. Usate l spada per tagliare le foglie e qualunque cosa vi abbiate buttato ne uscirà, riprendetevela. Andate alla statua del cinghiale, colpitela tre volte con la spada, e otterrete un altro pezzo di disco. Uscite dal labirinto è inutile andare dal ragno. Andate ora alla casa di Canuk, alla porta ora guardate il magnete che toglierete con la spada. Usate il magnete sul fischietto, fischiate e un'avvoltoio arriverà e vi trasporterà ovunque vogliate andare. Andate alla fattoria di Pugney e alla stalla, e prendete ancora del latte, andate dietro alla stalla. Sarete alla fossa degli avvoltoi. Mettete la polvere incantata sulla carne marcia, e gettatela. Gli avvoltoi usciranno, mangeranno la carne e si addormenteranno. Entrate nella pit e prendete l'artiglio. Tornate alla locazione precedente la casa di Rebecca (dove c'è il cartello che indica scogliera e casa) e andate alla scogliera. Prendete la corda dalla ringhiera e tornate alla città e da Ben. Pagatelo per la barca, guardate la barca, e prendete i topi dalla scatola e mettetelì nel motore. Andate alla casa della strega ed entrate, non è pericolosa ma siate comunque amichevoli. Mostratele il latte, e vi lascierà prendere la gabbia del pipistrello. Poi mostratele la lettera sigillate di Ben e vi darà la sua verga, la strega se ne andrà. Andatevene attraverso la palude (5 punti in più). Per fare questo fate un passo fuori dalla casa della strega, prendete la verga e posatela sul terreno di fronte a voi, se affonda non è sicuro camminare, se sta in piedi potrete proseguire. Di solito non solo più di sette o otto locazioni. Tornate a West Shanbar e andate dal sindaco e mostrategli il libro The Zorkian e il sindaco vi leggerà una barzelletta. Andate da Ms. Peepers e mostratele il libro, lei vi dirà che Rebecca lo può tradurre. Tornate a East Shanbar, girate finché troverete Rebecca, fatele ascoltare la registrazione di Ms. Peepers riguardo alla traduzione, e mostrate il libro a Rebecca. Tornate dalla Strega, mostratele il libro (se la strega non è presente fate un

LL'AVVENTURA

giro e poi tornate) lei vi tradurrà un'altra barzelletta. Tornate dal fabbro, pagate il conto, ed egli vi tradurrà l'ultima barzelletta. Tornate al passo di montagna (con l'avvoltoio) clickate sul segno e tagliate con il coltello la bonding plant. Tornate alla scogliera e legate la corda all'albero e calatevi dalla scogliera e entrate al comedy club. Ora raccontante le quattro barzellette registrate agli spettatori, quando avete finito Cliff vi darà un altro pezzo di disco. Tornate al faro. Date al guardiano un pezzo di Illuminyte e mostrategli i pezzi di disco ed egli vi darà l'ultimo pezzo. Salite in cima al faro, legate la corda alla ringhiera con il cow-knot insegnatovi da Ben. Ora legate l'artiglio alla corda e gettate la corda attraverso il fiume. L'artiglio farà da boomerang e si legherà alla ringhiera formando un ponte di corde. Andate dall'altra parte e segui il sentiero fino al tempio di Belnair. Prendete lo scudo dalla statua ed entrate nel tempio. Mostrate alla Santa Donna la spada e ella la benedirà per voi. Uscite dal tempio e trovate il cancello, seguite il sentiero fino al campo dei nani. Parlate ai nani e vi daranno un casco. Trovate il carrello dei minatori. Seguite queste direzioni S per sinistra, D per destra e A per avanti. Assicuratevi di clickare solo una volta alle intersezioni. Le direzioni sono: S, D, A, D, S, D, A, D, S, S, D, A. Una volta usciti sarete al tempio delle muse. Da sinistra a destra usate questi oggetti su ciascuna statua: 1) verga, 2) Artiglio, 3)Thermozz, al centro niente, 4) casco e scatola, 5) scudo, 6) tele orb.

Poi posate i pezzi del disco nella ciotola di fronte a voi e premete un pulsante (forse il verde?), guardate la stupidità che segue e il disco verrà riassemblato. La statua centrale è differente, non è una musa, ma il Catcher di cui avete letto nell'archivio del sindaco. Raccogliete nuovamente tutti gli oggetti, andate alla statua dell'eroe con l'avvoltoio, e andate alla caverna del Troll. Mettete il casco e tutto si illumina. Al primo troll schiva a sinistra, al secondo schiva in alto e al terzo schiva in basso, quando arrivate dal re dei troll parlategli in modo minaccioso, e lui si spaventerà e vi darà la collana. Tornate alla green forest e andate dal ragno, mostrategli la collana e il ragno scapperà, salite alla diga n. 3, riempite la ampolla dal "backside of the water", andate al whispering woods, entrate per una locazione e liberate i pipistrelli. Prendete il guano di pipistrello e mettetelo nella ampolla, otterrete la pozione di invisibilità. Tornate alla scogliera e girate a sinistra tirate il Flying Disk of Frobozz che disperderà l'illusione, avanzate nel castello. Usate arco e frecce sul cancelli e la mano aprirà le porte per voi. Una volta entrati un orco vi attaccherà. Bevete la pozione di invisibilità, cercate sul registratore il ringhio del cane Alexis e l'orco avrà paura e scapperà. Al ponte della cittadella buttate TUTTO quello che avete al ponte, finché non possederete più niente. Il ponte si rialzerà, salvate il gioco ora. Attraversate il ponte per lo scontro finale con Morpheus. Dovrete giocare a Survivor. Dovrete giocare la parte di Trembyle invece che di Canuk e ciò rende il gioco molto difficile. Eccovi lo schema da seguire per vincere. Il numero rappresenta l'ordine dei vostri movimenti, se egli vi blocca la mossa passate il turno e egli muoverà diversamente. Non deviate da questo percorso o perderete:

0 5 12 9
11 8 1 4
6 3 10 13
C 14 7 2

0= inizio
14= fine
C= Morpheus/Canuk morirà.

Avrete risolto così Return to Zork con quasi il massimo dei punti.
Alla prossima soluzione!!!

videogam

& COMPUTER WORL

a febbraio

